Tot.191

上海“日本游戏音乐会”精彩集锦+著名声优横山智佐专访

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划

英雄

漫谈超能力在游戏中的运用与考据

五大攻略 全面制霸

真·三国无双5

超级马里奥银河

使命召唤4 现代战争

超级机器人大战 特勤司令官2

寂静岭 起源

研究中心◀

魔塔大陆2

响彻世界的少女们的创造诗

强作冲击◀

刺客信条

前线狙击◀

失落的奥德赛

SD高达G世纪 战魂

无尽的未知

鬼泣4

眞·風神制作

2007.12A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

24>

9 771008 060006

Gamehalo DVD mini

使命召唤4 序章完全演示

鬼泣4 最新影像/刺客信条 终极预告片

Wii世代 影像版Vol.6



赠品 灵魂能力 传奇海报 + Gamehalo DVD mini

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第191期 TV GAME半月刊
2007年12月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

12A
COVER STAFF
封面用图：真・三国无双5
设计总监／封面设计：Jason



©2007 KOEI CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS
Part 1

P.16 强作冲击









游戏情报站

再度轻量化！PS2新型号机型公开 ------ 5
索尼CEO：后悔与HD-DVD开战！------ 7
《铁拳》电影版即将上映？------ 8
《潜龙谍影4》舞台跨越全球五大地区 ------ 9
编辑视点：天理昭彰 ------ 11
新闻评论：焦虑的徘徊 ------ 12

前线狙击

失落的奥德赛 ------ 22
鬼泣4 ------ 26
无尽的未知 ------ 28
SD高达G世纪 战魂 ------ 31

攻略透解







游戏立方

多边共享区 ------ 48
问题小卖部 ------ 50
秘密花园 ------ 52

研究中心

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 88

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 黄毅华 罗质彬 冯 健 赵 庆 张崴翔 王锐愚 王双鄂

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年12月1日
定 价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

放课后少年	35
恐怖病房	53
马里奥聚会DS	38 55
使命召唤4 DS	38

PS2

SD高达G世纪 战魂	31
超级机器人大战 特勤司令官2	38 82
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	52 88
战国BASARA2 英雄外传	32

PS3

刺客信条	16 光盘
鬼泣4	26 光盘
前线 能源之战	34
历史频道 血战太平洋	34
瑞奇与叮当：未来毁灭器	37
使命召唤4 现代战争	36 68 光盘
信赖铃音 肖邦之梦	33
真・三国无双5	36 63

PSP

地球守卫者	53
反重力赛车 脉冲	34
海豹突击队 战术打击	38
寂静岭 起源	36 74
危机之源 最终幻想VII	39

Wii

超级马里奥银河	36 56
家庭滑雪	32
马里奥与索尼克 北京奥运会	37 55
梦精灵 星降夜物语	35
欧普纳大冒险	37
文字解谜 Wii	32
小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史	33
游乐场	光盘
战国BASARA2 英雄外传	32

X360

刺客信条	16 光盘
飞越时空	38 54
高达无双 国际版	35
鬼泣4	26 光盘
火影忍者：忍者的成长	37
吉他英雄III	37
剑刃风暴：百年战争	54
前线 能源之战	34
历史频道 血战太平洋	34
失落的奥德赛	22
使命召唤4 现代战争	36 68 光盘
无尽的未知	28
真・三国无双5	36 63

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	3
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	14
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	32
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	53
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	92
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	94
Wii世代	解读异质主机的方方面面	95
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	98
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	101
读编往来	读者与编辑的轻松交流	103
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	109
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110

Gamehal DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehal 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

硬件

再度轻量化！PS2新型号机型公开

10 月初，英国游戏新闻站 MCV 宣称再度瘦身的新型号 PS2 将于明年在北美推出，该型号 PS2 的尺寸和重量都会再度缩小，并且将会把电源移到主机内部，而售价也会正式下调到 99 美元——即通常一部主流游戏机的最终价格。正当人们对该新闻的可靠性纷纷质疑时，SCEJ 于 11 月 6 日正式公布了 SCPH-90000 型新型号 PS2！

令人失望的是，SCPH-90000 型 PS2 的售价与目前市面上的 PS2 保持相同，为 16000 日元，而且其尺寸和外形仍然与之前的超薄版 PS2 相同，只是重量从原来的 900 克减少到 720 克。这款新型号 PS2 将于 11 月 22 日正式在日本推出，而欧版的发售时间为 2008 年初，美版未定。SCPH-90000 的规格与之前的 SCPH-79000 型完全相同，只是采用了新的生产工艺，因此内部元器件更小更轻，并且电源也转移到主机内部，电源线与主机本体直接相连，使其携带更为方便。这款新型号 PS2 届时将会提供陶瓷白、炭黑和丝绸银三种颜色，相同颜色的底座也将于同日推出，售价为 1500 日元。

全球销量超过 1.2 亿台的 PS2 目前仍然是 SCE 的主要经济来源，每年为其贡献了数亿美元的软件权利金收入，而且主机本身也有可观的利润。由于次世代主机的发展缓慢，PS2 的寿命也比之前的 PS 更长，上个财季仍然有 328 万台的销量，因此索尼目前并不急于进一步降低其售价。



硬件

深红PSP及新款套装公开！

11 月 6 日，索尼在宣布推出轻量化新款 PS2 的同时，也宣布将会推出一款深红色的新版 PSP-2000。这款 PSP 将于 12 月 13 日发售，超值套装版本售价为 22800 日元，该版本包含深红 PSP-2000 一部，以及收纳包、腕带、屏幕清洁布、32MB 记忆棒；含有 1SEG 电视卡的“1SEG 套装”售价为 29800 日元，在超值套装的基础上还包含一个能够接收电视节目的 1SEG 电视卡、可以将 PSP 竖立放置用来收看电视节目的专用底座，以及 1GB 容量的记忆棒。

SCEJ 表示，大量用户向他们提出希望能够有深红色的 PSP，因此决定满足他们的要求。但是这款深红 PSP 并非长期提供的机型，可能只会在一定时期内提供。至于美版和欧版的深红 PSP-2000，目前官方并未有确定的消息，但是之前在 PLAYSTATION 欧洲官网中出现了一张深红 PSP 套装的图片，可以看到该套装赠送 UMD 版的《蜘蛛侠 2》和《蜘蛛侠 3》，后来 SCE 的网管删除了该图片，但是基本上可以确定该套装会在近期于欧洲推出。







软件

《战神II》制作人单飞，PS3《战神III》开发中

11 月 6 日，SCEA 透露，他们的 Santa Monica 工作室主管、《战神 II》制作人 Cory Barlog 将会离开索尼。

索尼发言人说：“我们对他（Barlog）的工作以及他对《战神》这个游戏系列做出的贡献表示感激。我们对《战神》团队充满自信，他们是非常有才华的队伍，对该系列充满激情，正在制作的 PSP 版《战神：奥林匹斯之链》和 PS3 的《战神 III》将会带来更加波澜壮阔的内容。”

这也是索尼首次公开确认 PS3 的《战神 III》已经在开发中，但是并没有透露谁是该作的制作人。此前《战神》一代的制作人 David Jaffe 早已离开索尼，现在二代的制作人再次单飞，不禁让人担心该系列的前景。目前 Barlog 并未在其个人博客中透露未来的去向。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

本期大事记

10月30日 Capcom在日本《FAMI通》杂志中对《怪物猎人3》转移Wii事件向PS3玩家致歉。

11月1日 “《传说》系列”开发商TELENET宣告破产。

11月1日 EA发布第二财季财报，销售额同比降低18%。

11月1日 NTT DoCoMo发布了23款大幅强化游戏性能的新手机，具备了高解析度画面和体感操作方式。

11月2日 售价399美元的40GB版PS3于北美上市。

11月5日 Activision宣布《吉他英雄Ⅲ》首周销售额超过1亿美元，成为该公司有史以来首发销量最高的游戏。

11月6日 SCEJ宣布将于11月22日推出更加轻盈的SCPH-90000型号超薄PS2，其重量减轻180克。

11月6日 SCEJ宣布将于12月13日推出深红色新版PSP-2000，并且将会推出超值套装和1SEG套装两种。

11月6日 SCEA透露《战神Ⅱ》制作人已经离开索尼，PS3版《战神Ⅲ》已经投入开发。

11月8日 Namco Bandai宣布，Banpresto游戏部将于明年4月1日正式并入NBGI。

11月8日 任天堂宣布原定于年内推出的带有DVD播放功能的新版Wii将延期至明年发售。

11月9日 《日经》报道索尼计划退出其与东芝和IBM形成的CELL芯片研发联盟，不再参与新一代CELL的设计。

11月10日 iSuppli发布统计报告，任天堂系主机以12亿美元的季度软件销售额超过PS系，从而在真正意义上重新雄霸游戏业。

11月11日 PS3发售一周年之际，40GB新版PS3及振动六轴手柄于日本上市。

硬件

日本手机游戏业进入体感时代

由于用户基数庞大，日本的手机游戏市场发展迅速，无论在游戏阵容还是性能方面，都已经有不输给专业掌机的表现。11月1日，NTT DoCoMo在东京召开新闻发布会，一口气公开了23款新型号手机，这批手机将从11月26日开始逐步推出，其中有画面水平逼近PSP的高端机型，也有采用各种体感操作方式的新形态手机。

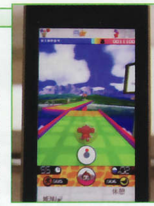
这次公布的手机多数都是大幅强化游戏性能的905i系列，其屏幕解析度高达480×854(Wide VGA解析度)，远远超过了PSP，并且对应FOMA HiSpeed，上网速度最高可达3.6Mbps，便于大容量游戏的下载。更加有趣的是，其中部分型号还有体感游戏功能，利用内置的动作感应器、摄像头、麦克风等进行体感操作，克服了手机游戏在操作性方面的限制。

P905i



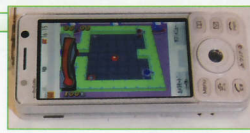
可以横竖两个方向翻盖的创新造型，玩游戏时将屏幕从侧面翻开，更符合掌机游戏的操作手感。Wide VGA的超高解析度加上本身强大的处理能力，使其拥有不输给PSP的游戏画面质量，现场演示的《山脊赛车手机版》差不多达到了PSP版的水平。

SO905i



这款手机不仅内置倾斜感应功能，而且还使用了BRAVIA和WALKMAN的技术，画面和音效均属上乘。现场演示的游戏是《超级猴球SO版》，倾斜手机就可以让猴球滚动。

D905i



最大的特点是内置加速度感应器，可以感应手机的倾斜。现场演示的一个迷你游戏中，可以通过倾斜手机的方式让红色球状物朝相应方向滚动，有点像过去GBA上曾经推出过的倾斜感应器。

N905i

搭载了雅马哈最新的音效芯片和高质量的摄像头，也可以通过倾斜的方式进行游戏，只不过是通过摄像头分析手机机身的倾斜，现场演示了Wii游戏《穿越迷路》的手机版，通过倾斜手机的方式让球向相应的轨道滚动。



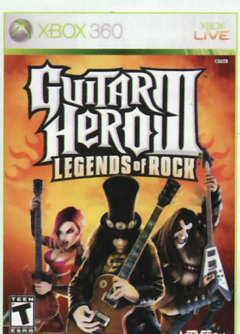
SH905i



厚度只有16.9毫米的超薄手机，并搭载1SEG电视接收功能。现场演示的是手机版《鬼泣》，画面非常出色。

软件

音乐游戏巅峰！《吉他英雄Ⅲ》创纪录



去年9月MTV收购了《吉他英雄》的开发商Harmonix（注），人们开始为该系列的未来担忧。但是根据Activision最近公布的数据，《吉他英雄Ⅲ》已经创造了新的销售奇迹。

11月5日，Activision宣布《吉他英雄Ⅲ》在北美的首周销售额超过1亿美元。Activision首席执行官Bobby Kotick说：“这是Activision历史上最成功的首发！”《吉他英雄Ⅲ》由Activision旗下的Neversoft开发，对应PS3、PS2、X360和Wii，目前各个平台的版本在北美各游戏店都卖得非常火爆，这款游戏的收入占了Activision整个第二财季收入的三分之一。

从7月1日至9月30日期间，Activision的净收入为3.177亿美元，比2006年同期提高69%。不过该财季的净利润只有70万美元，不过比起去年同期的2430万美元净亏损已经有很大进步。在这段时期内，《吉他英雄：80年代摇滚》以及评价不高的《变形金刚》都有出色销售成绩，利润不高的主要原因是9月末收购了“《世界街头赛车》系列”的Bizarre Creations工作室。

Kotick将《吉他英雄Ⅲ》称为娱乐业历史上最畅销的作品之一，由于该作势头强劲，目前Activision已经修订了下一财季的收入预期，预计在这个黄金商季里，Activision的销售收入将会达到10.5亿美元，除了《吉他英雄Ⅲ》外，该季度的《使命召唤4》也具有极强的销售潜力。而对于截至2008年3月31日的整个财年，Activision预计净收入将会达到20.7亿美元。

另外，在财报会后，Activision高层向分析家透露他们将会继续加强与梦工厂动画公司的合作关系，制作2008年动画新片《怪兽大战外星人》的游戏版。该作将在Activision的下一个财年内推出，同期推出的还有两款超级英雄类新作，而《吉他英雄》也将会推出更多衍生作品。

小贴士 TIPS Harmonix：位于美国麻省的音乐游戏专业开发商，创办于1995年，2005年开发了《吉他英雄》后广为人知，2006年9月被MTV收购。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

特报 NPD欲停止提供主机销售数字

从去年11月开始，美国著名游戏业调研机构NPD Group（注）开始发布每个月的北美游戏主机销售数字，这成为次世代主机大战的一个重要参考数据。然而11月6日根据《新闻周刊》报道，NPD可能会停止发布主机销售数字。

NPD Group的主管David Riley说：“我们从2006年11月开始提供硬件销售数字，那是三大次世代主机全部上市的第一个月，但那只是暂时的，现在已经过了一年时间，因此是时候停止提供这些数字了。把这些数字留给我们的客户自己发布会更好。或者，如果制造商告诉我们可以发布他们主机的销售数字，我们将会继续提供，不过那不是我们说了算的。”

根据大多数人的理解，NPD Group的统计数据应该是来自零售商，但是从Riley所说的话来看，似乎他们的数字是索尼、微软和任天堂提供的，因此是否向媒体发布这些数字，由这些厂商说了算。不过次日NPD Group又公布了稍有不同的说法，相关发言人表示，他们将不会再向普通媒体免费提供数据，但是付费的知名媒体仍然会获得他们提供的数字，此举是为了保护NPD的利益，不过三大硬件商目前对此并未表态。

特报 索尼CEO：后悔与HD-DVD开战！

虽然由于PS3的撑腰，在次世代光碟格式大战中，蓝光一直处于优势地位，但是不久前东芝以1.5亿美元拉走派拉蒙的行为让光碟之战的格局再度扑朔迷离。

索尼CEO霍华德·斯特林格日前在美联社的采访中：“这是一场艰苦的战争，我们一直想用我们的优势胜出，我们也确实领先了很久，直到派拉蒙变卦……”斯特林格表示蓝光与HD-DVD之间的战争目前已经陷入僵局，他认为现在这场战争主要已经是名誉问题，而不仅仅是谁最终赢得格式之战。他甚至表示非常后悔，希望能够回到过去，回到他还没当上CEO之前，他认为那时还有机会让两个阵营共同团结为一种规格。



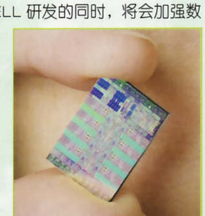
HD-DVD推广协会发言人Olivier Van Wynendaele日前也表示，PS3对蓝光的促进作用值得怀疑，根据最近的调查显示，PS3用户对蓝光电影播放功能没有什么兴趣。根据一些市场统计机构提供的调查结果，很多PS3用户甚至不知道PS3可以用来播放蓝光影碟，他说：“至少60%的玩家不清楚自己的主机能够播放高清电影。即便是在这剩余的40%用户中，也只有大约13%左右的人把PS3真正当作BD播放器来使用。用户们购买PS3的初衷是为了玩PS3游戏，而不是看BD电影。”

不过对于X360的外接HD-DVD光驱，Wynendaele同样提出抨击，他认为外接HD-DVD光驱价格昂贵，只有不到10%的X360用户愿意购买，对HD-DVD的促进作用非常有限。根据微软提供的数据，X360用户的平均游戏时间是观看高清电影时间的一百多倍。

特报 索尼计划全面撤出芯片业！

为了力挺PS3业务，索尼目前已经甩卖了不少部门。最近一段时间以来，索尼正不断削减其芯片业务，上个月索尼刚刚宣布其CELL处理器制造工厂已经卖给东芝，据彭博财经报道，交易一旦完成，索尼可从中获得8.6亿美元。CELL处理器虽然是PS3的心脏，但是也给索尼带来很大的负担，光是开发就花掉了17亿美元。在目前的艰难处境下，索尼只能逐步甩卖芯片业务，将CELL从内销转为外包。

11月9日，据《日经》报道，索尼计划停止与IBM和东芝继续进行CELL下一阶段的研发。CELL目前的生产工艺已经从90纳米进化到65纳米，而索尼之前也一直在研究45纳米和32纳米的下一代CELL处理器。这项新一代CELL的合作研发计划从2005年末开始，原计划持续到2010年末，但是，由于资金和资源的限制，索尼目前已经与IBM和东芝商讨撤退事宜。据报道，索尼在撤出CELL研发的同时，将会加强数码相机的CCD和CMOS摄像传感器技术的研发，因为数码相机目前是索尼的盈利大户。《日经》报道索尼计划在未来三年内投入大约7.2亿美元用于扩张其摄像传感器的制造工厂。



▲投入巨资研发的CELL目前并未发挥多大威力。

小贴士 TIPS

NPD Group：总部位于纽约华盛顿港，成立于1967年的全球著名市场调研机构，为IT、电影、游戏等各个领域提供市场调研报告。

业界声音

对于NDS我们还不缺乏创意，我听说很多来参加这次会议的人都想听到新掌机的消息，但我们目前从没有想过要推出新的掌机。

——任天堂社长岩田聪日前在财报会中表示，新的硬件特性就像“新的武器”，“只有当我们感觉现在的武器已经无法再作战时，我们才会期待新的武器。但现在的情况是我们完全不需要新的武器。”因此目前任天堂并未有推出新掌机的计划。

《锻炼大脑的成人DS训练》对大脑是否真有改善效果不能保证。

——11月16日号《朝日周刊》的报道中，《锻炼大脑的成人DS训练》监修者东北大学川岛隆太教授表示，他本人以及他的恩师和学友在内的相关研究人员都对“脑白金”的健脑效果提出异议，该报道立刻在日本游戏论坛引发论战，网友称任天堂之前宣传该作经科学研究鉴定有健脑效果的说法属于欺诈行为。

我现在惟一的约会对象就是我的NDSL，“他”绝对是个超级棒的男友，而且我们之间的关系也非同一般。

——美国著名歌星凯莉·罗兰最近在关于其绯闻的报道时说，英超桑德兰队球星基兰·理查德不是他的男友，NDSL才是。

对于我来说，掌管SCE的发展就好比是创作一个剧本，现在整个故事大致都是按照剧本的思路在进行着，我们期待着消费者对我们安排的故事剧情感兴趣。

——SCE社长平井一夫日前在媒体的采访中说PS3正在按照索尼的规划顺利发展，而对于《怪物猎人3》转投Wii事件，平井一夫也表示理解，并表示期待继续与Capcom合作。

在未来的5年里我们得去面临游戏定价问题。在中国，人们玩的游戏几乎都是免费获得的。从目前这一价格模式中受益的人们需要去接受另一种新的赢利方式。否则他们就得看着自己的同行倒掉。

——EA首席执行官John Riccitiello日前表示，他认为目前次世代游戏59美元的标准定价是不合理的，在未来10年内，现有的游戏价格模式将会被废除，EA将在未来推出多种不同的游戏定价模式。此外他还对过于严格的游戏评级制度表示不满，并认为媒体对此问题不应过于关注。

有些类型在走下坡路是因为用户的基础正在变得薄弱，成千上万的人都跑去玩《Wii Sports》了。

——《模拟人生》制作人Wii Wright日前表示，玩家的口味正在变化，很多游戏类型即将死去，而未来的游戏将会更加多元化。

我和《光环》原班人马的很多高层人员都有一大堆关于《光环》世界观的游戏设计想法，我们很高兴在未来的某个时候继续制作，如果天时地利人和的因素都具备的话，我们就会去做的……有的是人乐意去做《光环》游戏。

——最近《光环3》开发人员们放完大假归来，Bungie经理Harold Ryan表示，他们正在开发一些新的品牌，但是对于开发新的《光环》同样很有兴趣。

新闻短波

新版Wii明年推出

任天堂曾经表示将于2007年下半年推出具有DVD播放功能的新版Wii，但是由于目前Wii的需求量很大，为了保证年末期间的供货，任天堂决定将新版Wii的设计和生产押后到明年，具体发售时间未定。

PS3《火影》新作

“《火影》系列”开发商Crber Connect 2公司日前首次公布了PS3版《火影忍者》新作的游戏画面，该作由Cyber Connect 2开发，NBGI发行，其他信息未明。



《波斯王子》换导演

电影版《波斯王子》的消息于2004年首次得到系列制作人Jordan Mechner的确认，后来一直有传闻说该片将由《变形金刚》导演迈克尔·贝执导。而目前根据美国《综艺》杂志报道，英国导演麦克·纽维尔可能将会负责该项目。纽维尔的成名作是1994年的《四个婚礼和一个葬礼》，最近的作品是《哈利·波特与火焰杯》。另外附带一提的是，由于最近在美国闹得很激烈的剧作家大罢工，《波斯王子》电影版的拍摄已经暂时搁置。

《鬼泣4》豪华版

Capcom日前公开了《鬼泣4》的豪华版，该版本售价为79.99美元，赠送两张DVD，一张是《鬼泣》动画版的前4集（零卖价29.99美元），还有一张是PC用的制作花絮、音乐、设定图、壁纸、图标和屏保。《鬼泣4》日版将于2008年1月30日发售，美版为2月5日发售。



《怪物猎人携带版2nd G》PSP同捆版

Capcom宣布，《怪物猎人携带版2nd G》将于明年3月发售，届时将会推出该作与PSP的同捆版。



特报 《铁拳》电影版即将上映？



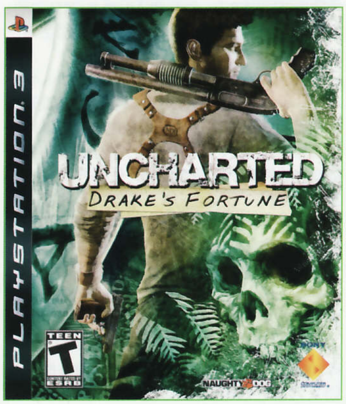
从2002年2月就已经开始有《铁拳》电影版的消息，其后传出了有关该片的各种消息，之前更是有传闻称赵薇、金城武、李连杰等知名华人影星将会在该片中担任主演，但是一直没有确切的官方消息。

Crystal Sky电影公司曾于2002年以6000万美元购买了《铁拳》电影发行权，两年后传出Miramax分公司Dimension Films已经注资该电影项目，将会共同负责发行。现在又有消息说，索尼电影旗下的Screen Gems将会发行该片，并且传出了该片的第一张海报。这是一张初期的预告型海报，里面没有演职人员名单，也看不出影片的任何内容。不过在海报中出现了一些相关背景相关的介绍，似乎该片对“铁拳”这个概念的解释与游戏版并没有什么关联：

一场激烈而恐怖的战争之后，政府倒台了……
7家公司在战火的余烬中崛起，统治了人类……
他们被统称为“The Iron Fist”……
其中最强大的是……
Tekken

另外，传出该消息的ComingSoon电影网站还表示，《鬼武者》的电影版将于明年4月开拍，两部电影的上映时间都未确定。

软件 《未知海域》成为PS3新王牌



顽皮狗（注）工作室是SCE旗下的实力级游戏工作室，由他们开发的《未知海域：德雷克的宝藏》即将于11月20日上市，从近期发布的试玩版中就可以看到，这是一款开发规模极大的作品，自然也将会是索尼重点打造的新品牌。SCEE英国分公司日前表示，目前他们已经在英国展开第四次百万英镑广告大战，以《未知海域》为中心，希望该作能够成为《抵抗》之后又一款大获成功的原创系列。

PS3在英国上市以来，SCEE已经在英国投入3次预算超过百万英镑的广告活动，分别围绕《抵抗》、《机车风暴》和《瑞奇与叮当：未来毁灭器》，而这次的《未知海域》在规模上等同于《抵抗》当初首发时的力度。从11月底到12月中，《未知海域》的广告片将会在各大电影院轮番播放，电视、杂志、网络等各种传媒渠道都会出现这款游戏的踪影。

顽皮狗副总裁Christophe Balestra表示，《未知海域》将会成为一个游戏系列，他说：“我们花费了很多的精力去创造了这么一个世界，还有很多我们没有做的东西。如果我们不推出一个比前作还好的续作将会是极大的浪费。”另外，Balestra还表示该作虽然画面已经非常出色，但是仅仅使用了CELL 30%的机能，今后的续作在画面上还有很大的进化空间。

软件 任天堂软件销售额正式超越索尼

任天堂虽然这几年一直占据最大的市场份额，但是由于PS2有着庞大的用户基数，而且有大量第三方的强力支持，因此PS系的游戏软件销售额一直是保持第一。不过根据著名市调公司iSuppli最近的一份统计报告显示，2007年第三季度Wii和NDS的软件销售额正式超越了PS系主机。

据iSuppli的报告显示，该季度NDS和Wii的游戏软件销售额达到了12亿美元，而上个季度为9.436亿美元，去年同期只有6.11亿美元。相比之下，PS3、PS2和PSP的游戏软件总销售收入只有10亿美元，Xbox和X360更是只有3.178亿美元；上一季度PS系软件销售额还是10亿美元，而Xbox系为2.719亿美元。

iSuppli认为Wii的大众化吸引力是任天堂正式超越索尼的主要原因，而X360主要针对铁杆玩家。高价位和缺乏有竞争力的大作是PS3软件阻滞不前的主要原因，而PS2又步入晚期，使得索尼的市场占有率进一步降低。iSuppli估计Wii的软件销售收入在第四季度将会达到11亿美元，比起去年的增长率达到29.6%。NDS的软件销售额预计可达12亿美元，年增长率为12.6%。iSuppli副总裁David Carnevale认为任天堂将会继续保持领先地位，2007年底之前会有200多款新游戏推出，而《Wii Fit》的推出将会进一步加快Wii的发展步伐。

小贴士 TIPS

顽皮狗：Naughty Dog工作室，创办于1986年。1996年为PS创作了《古惑狼》而成名，随后为PS2创作了《杰克与达斯特》，2001年1月被索尼收购。

软件 《失落的星球 殖民地》即将来临？

Capcom于11月9日公布了截至9月30日的上半财年财务报告，结果可以说是喜忧参半，喜的是这半年内的销售收入达到了311亿日元，同比提高6.6%，主要归功于PSP版《怪物猎人携带版2nd》和Wii版《生化危机4》的热销；忧的是净利润只有16亿日元，同比降低16.3%，主要原因是Capcom的街机部门收入暴跌，从43亿日元减少到14亿日元。截至2008年3月31日的整个财年里，Capcom预计其净销售收入将会达到780亿日元，净利润可达62亿日元；上个财年为745亿日元和59亿日元。

Capcom利润降低的一个重要原因是上个财年有销量超过百万的X360版《失落的星球》坐镇，而在本财年内推出的PC版在美国只卖出了12620套。不过将于明年第一季度推出的PS3版预计将会有较高的销量，此外下半财年还有万众瞩目的《鬼泣4》，Capcom预计该作PS3/X360/PC版全球累计销量将超过180万套；Wii版《生化危机：安布雷拉历代记》预计销量为62万套。

此外，传闻中的《失落的星球》续作或许会比人们想象的更早上市。德国游戏评级机构USK目前已经将一款名为《失落的星球：殖民地》（Lost Planet Colonies）的X360第三人称视点射击游戏做出了“适合16岁以上”的评级。这款游戏在今年年初的时候已经在美国商标专利局注册，今年9月18日传出消息说这款游戏并非正统续作，而是一款外传型战略游戏。



▲《失落的星球》如果制作成即时战略，估计应该会采用这种斜45度视点吧！

软件 《潜龙谍影4》舞台跨越全球五大地区

虽然《潜龙谍影4》已经公布了无数个预告片以及一个试玩版，但是舞台似乎都是在中东城市，不过最近有消息显示，中东地区只不过是本作舞台的一小部分，《潜龙谍影4》的舞台规模可能远远超出人们的想象。

首先是小岛组游戏制作人员Ryan Payton在Kojima Productions（注）网络广播中与记者对谈时透露，除了中东外，本作还会有南美和其他神秘区域。随后Payton在接受美国Spike游戏电视台采访时表示，游戏刚开始时是在中东，随后会到南美，之前预告片中雷电与梵普的对决就是发生在南美，此外还有东欧等地，这些地区其实已经在预告片中露面。

庞大的舞台和游戏开发规模是导致该作进一步延期到明年第二季度的主要原因，但是此举也让玩家和投资者十分失望。延期消息发布当天，Konami的股价跌幅达5.9%，成为Konami四年来单日股价跌幅最大的一天，可见《MGS4》对于Konami的重要性。有分析家指出，《MGS4》延期的另外一个原因是Konami想要加强下财年第一财季的业绩。另外美国《EGM》杂志还有传闻称《潜龙谍影》的PSP新作目前正在开发中，游戏将会讲述斯内克早期的特工生涯。



▲这段战斗场面据说发生在南美。

软件 育碧：次世代游戏卖130万套才可盈利！

育碧首席执行官Yves Guillemot最近参加了纽约举办的“BMO资本市场年度互动娱乐会议”，在会中他对任天堂的成功大加赞赏，同时表示，育碧的目标是实现“任天堂一样的质量”。

Guillemot表示，任天堂的大众化市场策略不仅对其自身有利，而且也惠及所有第三方发行商，Wii将会继续走俏，前景无限。目前育碧已经投入400到500人开发Wii游戏，他相信到了明年，育碧的Wii游戏可以达到任天堂的质量。育碧首席财务官Alain Martinez表示，一款NDS游戏只要卖10万套就可以盈利，而PS3和X360等次世代游戏要卖130万套。如果按照他的说法，目前市面上的大多数PS3和X360游戏都是亏损的，相信他所谓的130万套盈利是针对大作而言。

不过Guillemot也表示现在PS3已经是一部“非常实惠的主机”，PS3将会让游戏和电影之间的界限更加模糊。而对于PS3游戏开发困难的说法，Guillemot表示，育碧认为这两部主机的性能不相上下。他说：“在一个版本的基础上，再为另一部主机开发一个版本，多出来的成本不到10%，因此一般都要为PS3和X360两部主机一起开发。之前原本要多花超过20%的成本，那是因为我们对PS3硬件还不熟，不过现在我们的引擎已经就位，可以很轻松地为两部主机同时制作。”目前育碧最重要的跨平台游戏就是《刺客信条》，Guillemot相信该作在媒体中的平均得分将会在90分（以100为满分）以上。

新闻短波

《失落的奥德赛》叙事诗

日本讲谈社宣布将于11月21日出版《永远的旅行者 失落的奥德赛 千年之梦》，这是由著名作家、《失落的奥德赛》编剧重松清创作的叙事诗，封面由该作人设井上雄彦绘制。

《恶魔城》电影剧本即将完成

电影版《恶魔城》的制片人Paul W.S. Anderson日前表示，该片的剧本即将于近期完成，在未来几个月内即将正式开拍，该片将由环球公司旗下的Rogue Pictures拍摄。

Capcom为《怪物猎人3》致歉

10月初《怪物猎人3》移籍Wii的事件在业内掀起轩然大波，不少PS3玩家表示抗议，鉴于此，Capcom日前对PS3玩家发表了致歉声明，并且表示PS3玩家可以期待该系列未来其他游戏的推出。

《星之海洋》限定版PSP

Square Enix宣布，12月27日《星之海洋：初次启程》发售当天，将会推出同捆限定版PSP-2000，售价为24840日元，赠送专用PSP精美收纳包。





PSP《上古卷轴IV》难产

PSP版《上古卷轴IV》原本预定于今年初发售，然而一直都没有该作的任何相关情报，而最近美国GameStop游戏连锁店透露，PSP版《上古卷轴IV》已经取消开发，订购该作的玩家可以选择退款或者改买其他游戏。



Banpresto并入NBGI

Namco Bandai Holdings Inc于11月8日宣布，其旗下子公司Banpresto的游戏部门将于2008年4月1日开始并入NBGI，Banpresto的家用机和街机业务都将与NBGI融合，从而更为有效地发挥集团的综合实力。

275万美元埋单“热咖啡”

Take-Two日前就《横行霸道：圣安德里亚斯》的“热咖啡”事件做出了最终处理决定：用户可以将原来AO级版本的游戏免费替换为M级版本，或者要求退款35美元，不过必须出具有效票据证明游戏是在2005年7月20日之前购买，并且宣誓通过“热咖啡”游戏补丁开启的性迷你游戏令他们感觉不悦且遭到冒犯。Take-Two预计此举将让他们损失275万美元。

小贴士 TIPS Kojima Productions：前身是小岛秀夫率领的KCEJ开发组，2005年4月1日的Konami结构改革中独立为Kojima Productions，主要负责《MGS》相关游戏的制作。

流言板

《上古卷轴》网游版？

今年8月，《上古卷轴》开发商Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media宣布成立一家MMORPG工作室ZeniMax Online，不久前又宣布获得了3亿美元的投资。近日ZeniMax注册了一个新域名：elderscrollsonline.com，因此业内盛传《上古卷轴》MMORPG版正在开发中。不过Bethesda的公关部主管Pete Hines表示，他们注册该域名只不过防止其被其他人抢注，免得今后用得着的时候要向他人购买域名。尽管如此，《上古卷轴》一直有着MMORPG般庞大的世界，是非常适合MMORPG化的作品，加上次世代主机的网络环境已经相当成熟，推出网游版的前景非常乐观。

可信度 ★★★☆☆

《救世魔神》将难产？

近日美国《EGM》杂志编辑Shane Bettenhausen称得到内线消息：某微软第一方大作将被取消开发，该作可能是《艾伦·韦克》、《神鬼寓言》、《救世魔神》或《Banjo Kazooie 3》，而随后Remedy和Lionhead立即出面声明他们的游戏不会取消开发，而他们的声明似乎更印证了微软将会取消某重要作品，那么这款游戏应该是Rare的《Banjo Kazooie 3》或者硅骑士的《救世魔神》（Too Human），前者自2006年9月亮相之后就再也没有消息，而后者最近预算严重超支，而且似乎质量不佳，还陷入了与Epic Games的官司纠纷，看来也很有难产的可能。

可信度 ★★☆☆☆

《COD4》销量或超《光环3》？

著名投资公司Nollenberger Capital Partners的分析家Todd Greenwald日前表示，根据他从零售商那里获得的反馈，《使命召唤4》将很有可能打破《光环3》的销售记录。理由是该作上市后已经立即售罄，几乎只有订购的玩家才能买到。他说："要知道，《COD4》对应4个平台（X360、PS3、PC、NDS），而《光环3》只有一个，《光环3》目前卖了400多万套。而一年前，《COD3》也卖了大约300万套，我们认为今年这一作超越400万应该没问题。"《COD4》的品质之高有目共睹，认为该作超越《光环3》的大有人在，目前看来其总销量能否超越《光环3》，关键要看PS3版的表现。

可信度 ★★☆☆☆

本期新闻综述

40GB PS3能否力挽狂澜？

11月11日，售价39980日元的40GB版PS3在日本上市，由于时间关系，在本刊截稿日尚未有销售数字公布，但从东京各地的首发现场来看，以往每逢新主机和大作上市时的壮观排队现象并没有出现，也很少看到售罄的告示牌，日本玩家对于此次大幅降价的PS3似乎仍然缺乏热情。首批40GB PS3购买者大多都同时买入了《真·三国无双5》，对他们来说，大作似乎比降价更有吸引力，而今年末缺乏大作的PS3虽然狂打降价牌，但是目前暂时还没有获得明显成效。

在美国，399美元兑40GB PS3于11月2日上市，销售情况同样不温不火。摩根分析家Michael Pachter认为，PS3要等到明年4月之后才有望翻身，届时伴随着《GTAIV》、《MGS4》等大作的推出，索尼很有可能进一步降低PS3的售价，从而彻底摆脱颓势。其实是否再次降价已经是次要问题，尽快拿出一线大作才是刻不容缓之事。



▲日本玩家对40GB版PS3的反应并不热烈。

本月关注硬件

65纳米X360

采用65纳米CPU的X360最近陆续推出，能否有效根治三红目前还没有明确的说法，而关于该版本X360频频死机的报道却开始此起彼伏。多次进行X360拆机分析的Xbox-scene发现了X360指示灯红绿交相闪烁的"壮观"死机场面，不过目前对此现象尚未有确切的官方说法。

本月市场观察

游戏厂商网站价值

日本品牌战略研究所日前公布了"网站价值排行榜2007"，根据销售价值和情报价值对各网站进行评估，其中任天堂官网在日本娱乐业高居榜首，价值高达206.9亿日元，综合排名为31位。游戏业排名第二的企业官网是Konami，其价值为119亿日元，NBGI为98亿日元，世嘉为97亿日元，Takara Tomy为86亿日元，索尼由于是综合型企业，因此不计入娱乐类排名中。

NDSL英国创新高

英国ChartTrack市调公司日前发布数据显示，NDSL在英国的累计销量已经超过400万台，任天堂英国分公司称，预计今年年末商季期间将会卖出100万台NDSL，而作为旗舰作品的《锻炼大脑的成人DS训练》仅在英国就卖出了100多万套。

华纳游戏大扩张

由于获得了投资公司注资的5亿美元，华纳旗下的WBIE游戏发行公司目前开始大规模扩张，第一个大手笔就是收购《乐高星球大战》的Traveller's Tales工作室，目前该工作室正在为WBIE开发《乐高蝙蝠侠》，由于该作品质出众，WBIE决定将其开发商收购。

本月悲情企业

Atari

Atari公司近来厄运不断，由于资金紧张已经几乎停止了所有的内部游戏开发，旗下的工作室和游戏品牌大多都被甩卖，之前还被纳斯达克摘牌，可以说是濒临倒闭。近日该公司发布了第一财季的收入报告：总销售收入仅1000万美元（去年同期为1947万美元），净亏损却高达1200万美元。目前该公司正在四处举债，但是鉴于其恶劣的经营状况，恐怕没有人肯向其注资，甚至Atari自己在递交的报告中也说："以上种种情况让我们能否继续运营下去越来越成为人们的疑问。"看来这家公司的倒闭只是迟早的事了。

Atari原本是美国游戏业先锋雅达利的企业商标，后来该公司曾先后转卖给多家企业，每次都是不得善终，甚至还曾连累其收购者破产。后来法国Infogrames公司收购了该商标，将其北美分公司更名为Atari，此后业绩每况愈下，Atari这个商标仿佛是受了诅咒一般。如今看来Atari这个名字很可能会永远在游戏业消失。

TELENET

据《东洋经济》报道，一直以来负责"《传说》系列"开发工作的TELENET公司日前已经宣布破产。TELENET创立于1983年，最初是开发PC软件，后来进入了家用机游戏开发领域，因为制作了《幻想传说》而成名，成为Namco的长期合作伙伴。由该公司制作人单飞后创办的Media Vision开发了《荒野兵器》等名作。但是后来《传说》转由NBGI自己的工作室开发，TELENET逐渐没落。

文 纱迦

编辑视点
Editor's Spotting

在我们的记忆中，已经有很多公司消逝了，但至少它们在玩家心目中留下了太多美好的回忆。日通作为一个老牌游戏厂商，本来也能够以同样悲壮的方式退出历史舞台，但它选择了一条令人发指的道路。

天理昭彰——记TELENET的倒闭

2007年11月2日，在各大游戏网站上出现了这样一条新闻：据《东京经济》报道，日本游戏开发商、原“《传说》系列”的开发公司日本TELENET日前宣布破产，于10月25日开始停止业务、进行清算。

进入21世纪之后，日本倒闭的游戏厂商不计其数，对于类似这样的新闻全世界玩家早已习以为常。不过因为牵涉到大名鼎鼎的“《传说》系列”，所以还是有很多玩家对此表示了关注。消息传到中国，更有部分玩家误以为开发“《传说》系列”的制作小组已经倒闭，还引发了一场不大不小的波澜。

而在日本，却有大量玩家在得知这一消息之后拍手称快、为之叫好，无一人对此表示惋惜。在笔者看来，以“天理昭彰”这个词来形容该社的倒闭可谓再合适不过了。至于原因，就得从TELENET这家公司的历史开始说起了。

如日中天

日本TELENET(日本通讯网络，以下简称日通)是一家历史悠久的老厂，1986年该公司在一本电脑杂志举办的游戏策划大赛中，看中了一款以不良少女为主角的游戏。当时正是电视游戏在日本腾飞的时期，日通高层敏锐地意识到其中的商机，于是便迅速将企划这款游戏的开发团队吸收入公司。随后日通将该游戏重新包装，以《梦幻战士ヴァリス》之名发售。游戏发售之后取得了极大的人气，一举成为日通的代表作，开发这一作品的开发团队狼组也因此名声大振。之后狼组再接再厉，接连推出数款人气作品，使得日通一举成为业界知名的游戏厂商。

进入上世纪90年代之后，日通旗下可谓人才济济，其中包括如今Media Vision、Tri-Ace两大名厂的头面人物，狼组则是当时是日通旗下的主力。《梦幻战士ヴァリス》既是狼组的开山之作，也是狼组最负盛名的作品。游戏的女主角优子最初设计为不良少女，尽管后来改成幻想风格，依然保留了露出度高的服装，但游戏真正出名则是因为这款游戏各方面均具有一流水平。狼组大胆采用了当时最高水平的技术，引入配音、主题歌，在人设、剧情、广告上均下了血本，包括庵野秀明、西岛克彦、锅岛修这几位名家都参与过相关制作，这在当时是相当少见的。初代先后登陆5大机种，进入美国市场后同样取得了成功。

日通的事业在90年代中期进入巅峰，这时一个转折点出现了，那就是《幻想传说》事件。

跌入谷底

1995年，日通提出了制作SFC平台的超级RPG大作《幻想传说》的计划。为此公司找到了当时业界首屈一指的大厂Namco，双方商定由Namco提供60%的开发经费，开发工作由日通旗下的狼组负责。在游戏开发过程中，Namco对游戏开发工程不断进行干涉，此举引发了狼组对双方的不满，于是主要成员以能力有限、无法胜任工作为由集体离开了日通。

其实早在合作《幻想传说》之前，日通的高层便以无能而在业界出名，旗下的工作人员多次与高层发生矛盾。1993年，该社干部福岛孝以及制作人金子彰史宣布独立，设立了Media Vision公司，这就是日后名动一时的人气RPG“《荒野兵器》系列”的制作商。可惜该社高层依然没有危机感。狼组的离开，表面上是因为《幻想传说》，其实内部矛盾才是主因。

由于狼组离开，日通已无力胜任《幻想传说》的开发工作，只能将《幻想传说》相关版权让给Namco。而狼组的离开在日通内部形成滚雪球效应，在1995年一年内先后有5支开发团队离开，日通从此一蹶不振，在很长一段时间内基本上毫无作为。



▲《梦幻战士ヴァリス》初代游戏封面。

狼组的成员在离开之后，以五反田义治为首的精英成立了tri-Ace公司，如今这家公司已经凭借《女神侧身像》、《星之海洋》等作成为业界闻名的大公司，到2006年时社员数量已达126人。而日通此后急剧下滑，社长又是出了名的花花公子，导致公司连会社大楼都低价卖出，最后社员人数仅为20人。为了扭转局势，日通又杀入业界，妄图靠游戏一举翻身，结果它仅在PS2上推出了一款高尔夫球游戏《エンジョイゴルフ》，这款名不见经传的游戏据说仅卖了5000余套，销量惨淡。

据传tri-Ace多次与日通联系，希望能收回《梦幻战士ヴァリス》等昔日狼组名作的版权。不过看到今日的tri-Ace活得如此滋润，而自己却活得如此悲惨，日通高层怀恨在心，死不答应。然而现在日通已无力与tri-Ace抗衡，尽管手中还握有大批名作的版权，但凭借自身的技术力最多只能做点手机游戏。新仇旧恨交织之下，日通做出了谁都没想到的举动。

骇人听闻

2006年是“《梦幻战士》系列”诞生20周年的纪念时刻。年初日通便放出消息，在系列20周年纪念之际，会有许多相关企划发表，3月1日将正式发表。消息传开之后，当年的FANS奔走相告，在网络上纷纷撰文抒发自己的喜悦。然而之后的局势却急转而下……

正当系列死忠翘首以盼之际，2月28日在网络上有小道消息传出，“《梦幻战士》系列”新作即将推出，不过将是一款18禁色情游戏！消息传出之后很多玩家认为这只是无聊的玩笑。出人意料的是，3月1日，日通官方正式承认了18禁续作的存在，该作的名称是《梦幻战士X》。官方还特意宣称，本作是系列的正统续作！

此消息经过官方确认之后，舆论大哗。一时间抗议信如雪片般飞向日通社，FANS在日本各大BBS上痛心疾首地希望日通能重返正途。然而日通社已经顾不了这么多了，为了让昔日的狼组蒙羞，为了不让狼组的名作复活，悍然决心一错到底。

被FANS指为成事不足、败事有余的日通，此时发挥了惊人的破坏力。在日本，每年有上千款电脑游戏问世，2000～2006年间平均每年有1978款电脑游戏发售，这还不包括数量繁多的同人游戏。在这些游戏中，90%以上的游戏均为18禁色情游戏。而在此类游戏中，除了极少数佼佼者外，每款游戏的寿命不会超过两周。为了将破坏力提升至最高，日通“天才般地”将《梦幻战士X》分为5个作品，从3月～7月每月各推出一款，并在9月18日(即系列初代发售的纪念日)推出合辑。考虑到游戏只能在PC上推出，杀伤力不足，日通还决定推出PS2专用的DVD-PG版，以达到彻底羞辱对手的目的。

由于日通的所作所为完全不违反日本法律，对于这种倒行逆施的行为，玩家只能以罢买、不承认的方式来进行抗争。可笑的是《梦幻战士X》的素质在18禁色情游戏中也只能用“粗制滥造”来形容，全系列销量还不到5000套。此举非但没帮日通走出经济困境，反而让玩家对它的同情心也消失殆尽了。继《梦幻战士X》之后，日通又开始打其他昔日名作的主意，一大票作品都列入了18禁化的名单上。幸好此时日通终于倒闭了。



对于日本玩家来说，《梦幻战士ヴァリス》的女主角优子算得上是游戏黎明期的代表人物，她已经不仅仅是一个系列、一家公司的代表。尽管没有多少中国玩家对她有印象，但喜欢一款游戏的感觉是大家都能理解的。在我们的记忆中，已经有很多公司消逝了，SUNSOFT、TECHNOS、ACCLAIM……但至少它们在玩家心目中留下了太多美好的回忆。日通完全可以效仿Quset将《皇家骑士团》版权卖给Square Enix的行为，或是自己在掌机平台上推出复刻版(有日本玩家声称以优子的号召力，不管续作素质多烂也能卖出30万套)，但它选择了最令人发指的一条道路。日通的所作所为，着实让所有热爱游戏的人心寒不已。游戏，怎能如此恶搞？

文 Darkbaby

焦虑的徘徊



日本战国晚期的关原大战前夜，大名真田昌幸为了在乱世中保存家名，孤心苦诣地构想出分仕两家之策，让长子信之投效东军德川家康门下，而自己和次子幸村则加入西军丰臣家，最终虽然西军兵败，真田一族的血裔却得以存续。

日本社会心理学家谷村浩彦在其著作《吾国之国民性》中曾经指出："孤注一掷往往是强力者才会采取的策略，而真正的弱者自存之道，在竞争社会中因为无力明确把握未来的方向，只有依靠采取均等分配手中筹码的方式来苟延残喘……"或许正是基于这样中庸的国民性，才造成了今日日本诞生伟大企业的数量与其经济总量不成比例的根本原因，TV游戏产业同样如此。

Koei算得上是日本游戏厂商中的老字号，创业数十年间虽然多经风雨，但是凭借着"女帝"襟川惠子高明的处世手腕，使得原来的夫妻老婆店发展成为年销售额数百亿日元的知名大企业。Koei真正崛起得惠于索尼推出的PS2主机，《真·三国无双2》成为创业以来首款在日本本土销量突破百万的超人气大作，该社更因此登堂入室跻身一线厂商之林。基于以上原因，完全可以理解Koei何以自上一轮NEXT GEN战争以来始终对索尼PS阵营采取了明显的倾斜政策，这完全是迎合市场构成的合理布局。然而从NDS爆发热卖引发的任天堂复权运动，在日本TV游戏产业造成了强烈冲击。大大小小的第三方厂商不得不努力改变以往的战略配置。在几家一线大厂中，新晋的Koei毕竟根基尚浅，手中有份量的筹码也不过"《无双》系列"而已，业界格局的巨变实在令其手足无措。日本一线第三方大厂中，Koei的国际化程度最低，在欧美市场几乎毫无影响力，因此其可以周旋的余地更加狭窄，注定了该社只能在索尼和任天堂两大阵营间进行抉择。

对于Wii和PS3同时发售后业界格局的激变，Koei显示了异乎寻常地重视，最佳的佐证就是隐藏在幕后多年的"女帝"襟川惠子再次站到台前。很显然，Koei把自己放到了绝对弱者的位置，从一开始就采取了左右逢源的分仕战略。且看Koei前任社长小松清志在《FAMI通》杂志新春号的各社社长未来展望中的寄语，他是所有登场第三方高层中最鲜明表态支持PS3主机的一位，公然宣称："我确信2007年将是PS3飞跃普及的一年！"然而几乎在相似的时刻和相似的场合，时任网络游戏开发本部长的松原健二却在另一家媒体上如是言："NDS对于游戏产业是一个积极的推动，我有充分理由相信，Wii同样能够加速产业的进步……"保守经营思想支配下的日本企业，我们无法相信两个头面人物截然不同的公开发言纯属自主意识的信口开河，只能判断为是预留后招的"阳谋"。2006年年末商战硝烟散尽后，大言不惭的小松清志引咎挂冠而去，而趋奉潮流的松原健二则顺理成章地继任社长。从发表观点的角色级别和场合来判断，Koei的天平显然还是明显偏向于索尼阵营。

时局的变化远远超过了Koei的预期。

从2007年春以来，Koei可谓动作频频，久已不在公众场合露面的襟川惠子三度亮相。襟川第一次出场是在PS3《高达无双》发表会上致辞并和SCE前社长久多良木健亲切握手，另外两次却分别是针对NDS（《会说话的料理 帝国饭店》）和Wii（《欧普纳》）的新作发表会。两场新作发表会的排场之大令外界为之咋舌，《帝国饭店》假座于豪华的五星级帝国饭店，用上品日本料理款待数百位到场嘉宾。至于襟川惠子宣称要卖出百万份的《欧普纳大冒险》，竟然请出"御大样"（注：龙头老大）崛井雄二，可谓花足了血本（崛井氏挂名监制的酬金至少在8位数以上）。Koei的急接近姿态虽然有矫枉过正的嫌疑，任天堂对于前索尼阵营干将的善意当然也给予了积极回应。《帝国饭店》的前作《会说话的料理》原为任天堂本社开发作品，累计销量突破了80万份，任天堂希望以此借准百万级品牌的善意举动进一步加深双方合作，Koei也将之视为夏季商战的主力商品卖力宣传。Koei发表于Wii平台的RPG《欧



▲《欧普纳大冒险》销量令人失望。

普纳大冒险》开发阵容非常豪华，除了请出崛井雄二以外，音乐圣手崎元仁也应邀出马担任作曲。襟川惠子在发表会上自信满满地宣称《欧普纳大冒险》至少能卖出五十万份，并以销售百万份作为挑战目标。随着索尼PS3销售形势进一步恶化，Koei进一步展现出焦虑不安，匆忙宣布《真・三国无双5》、《剑刃风暴 百年战争》等多部力作的X360跨平台计划。

6月1日，座落于神奈川县横滨市港北区的Koei本社新大楼“Koei GEMINI”正式竣工使用，GEMINI在英文中的含义是“双子座”，据官方解释命名的含义是因为大楼落成于五六月间，正好是双子座代表的月份。但考虑到Koei是时在业内扮演的微妙角色身份，“双子座”的深层含义就颇为耐人寻味了。社长松原健二在大楼竣工庆典上满怀豪情地宣称Koei的未来目标是成为“世界第一的数码娱乐内容供应商”。

2007年度Koei的广告投入明显增加，诸如《剑刃风暴 百年战争》等许多游戏在《FAMI通》杂志上动辄采用对开双页广告篇幅，这种规格一般只有《DQ》级别的超大作才会使用。然而广告轰炸并没有推动软件提升，Koei本年度的软件销售成绩完全可以用“一败涂地”来形容。《会说话的料理 帝国饭店》完全没有继承前作准百万级的威势，发售至今累计销量不足15万份（截止9月末统计数据）。此后《剑刃风暴 百年战争》和Wii《战国无双KATANA》的销量也都非常惨淡。11月1日则成为了Koei的耻辱日，该社同一天发售的四款游戏单日销量合计居然不到1万份，其中被日本网络人士揶揄为“幻之百万大作”的《欧普纳大冒险》仅卖出了2500份。一连串挫折让Koei方寸大乱，不得不仓促提前推出主力商品以缓解盈利压力，PS3《真・三国无双5》和PC《三国志ONLINE》这两款年度战略商品都出现明显的赶工迹象。《真・三国无双5》从目前国内反馈来看可谓恶评不断，游戏中可选武将、场景都比之前作大大缩水。虽然该作的首批销量尚未发布，有理由可以相信，其低下之品质可能会对该品牌未来发展造成严重负面影响。《三国志ONLINE》被松原健二推许为PC网游战略的标杆大作，但根据先行体验者的反响显示，内测版粗疏潦草之处比比皆是，完全没有了当初《大航海时代ONLINE》推出时的从容余裕。

TV游戏产业游戏业的竞争正日益激烈，目前日本年销售排名前六位的第三方厂商之中，Koei无疑是最有可能被淘汰的一家。比起其他大手厂商，Koei的家底几乎只相当于NBGI的子会社Banpresto，一线大作只有“《无双》系列”，外加《三国志》和《信长之野望》等若干二三线品牌。PS2时代意外的大成长令Koei经营层产生了不切实际的幻想，抱着急于求成的心态推行趋利经营商法，“眼高手低”的做派最终将导致其陷入困境。



▲《真・三国无双5》比起前作改动较大，导致玩家褒贬不一。

从种种迹象表明，Koei的经营策略实属舍本逐末的短视行为，该社早年以制作历史SLG起家，以专业的水准获得了核心玩家的大力推崇。PS时代晚期，Koei吸收了原世嘉所属的开发团队后3D技术急速飞跃，经过了多年卧薪尝胆后开发出了“《真・三国无双》系列”。该系列的第二作堪称经典佳作，充分结合了Koei社历史文化的底蕴和原世嘉动作游戏爽快流畅的操作感，因此获得了新老玩家们的一致推崇。面对前所未有的大成功，该社对业界未来流行趋势进行了错误的解读，片面认为降低门槛可以赢得更多新玩家的加入，于是乎“《无双》系列”的操作模式日趋华而不实，反而引起了资深玩家的强烈不满，销量一直在缓慢收缩下降中。Koei的“好高骛远”也令其传统用户不断流失。看惯了流水价进出的真金白银，Koei对于制作看家的历史SLG这种小儿科生意已经越来越漫不经心，许多脍炙人口的经典系列已经多年没有推出新作，即便勉强维持的《三国志》和《信长之野望》两大看家系列，往往可以透过一套人物头像模板在数款游戏上反复沿用的行为见证其庸懒怠慢。家大业大如任天堂和Square Enix等辈，也深知大钱小钱须一把抓的商道精髓，这些厂商一方面不惜血本地力推AAA级超大作，另一方面也忘不了定期复刻翻炒一些陈年冷饭榨取剩余价值。32位主机时代一度曾经疯狂推出重制作品的Koei近几年却一反常态，绝少发布复刻游戏，因而造成巨大资源浪费。对于携带游戏平台的态度，Koei同样也非常消极短视，自GBA时代起推出的作品就屈指可数，PSP“《真・三国无双》系列”两作制作水准也相当一般，其NDS平台的游戏品质更是饱受诟病。对于Wii平台的VC经典游戏下载频道，Koei的参入态度同样是暧昧不明。以目前的局面来看，Koei的未来实有累卵之危，一旦“《无双》系列”的销售急速下滑，其经营业绩将陷入困境。松原健二曾经为Koei未来发展开出药方，该社未来几年将致力拓展PC网络游戏事业，但是从近日日本业界资深专家新清士在2007年韩国首尔网络游戏年会演讲中透露的市场情势来看，日本本土PC网络游戏市场竞争正日益激化（Square Enix最近宣布将出售除《FF》以外其他所有网络游戏品牌），Koei的网络战略亦恐难奏全功。



▲品质卓越的《大航海时代Online》。

亡羊补牢、犹未晚也。

回归原点无疑是Koei未来生存发展的惟一出路。所谓的“回归原点”当然不能简单归纳为重新回到制作历史SLG的小打小闹，而是把恢复严格品质管理作为企业再兴的座右铭。Koei应该继续维持多平台发展战略，但是必须调整收缩目前的产品线，有针对性地推出适合各平台用户的良作，而类似《欧普纳大冒险》这种属于盲目博弈性质的投机商品完全是有害无益的。除了通过技术革新强化核心品牌“《无双》系列”，Koei对于旧有知名游戏系列品牌也应当加速筛选甄别，可以通过在NDS/PSP等廉价平台推出复刻作品来检验人气，同时也能够取得可观的再生价值。Square Enix近年大力推行的新旧作品连动战略，其成功经验颇值得Koei等第三方厂商加以借鉴。对于Koei而言，实现商品全球化无疑是该社所面对的最大挑战，由于长年深受东方文化浸淫，即便是《剑刃风暴 百年战争》这种采用西方历史题材的作品，依然难以摆脱浓郁的东方式制作思维。以成为“世界第一的数码娱乐内容供应商”为奋斗的目标的Koei，必须以全球化的思维去制作游戏，而并不是简单收买一两个欧美开发工作室就能够解决问题。

对于我这样一个曾经的狂热Koei游戏迷，对于《真・三国无双5》的成败抱着非常矛盾的心情。盼其大卖，又恐因此陷溺更深。欲之惨败，亦怕从此一蹶不振。

所谓爱之深、恨之切，两难全矣……

后记

去岁昨年，笔者亲身体验了Koei出品的《大航海时代ONLINE》，卓而不群的品质仿佛再现1993年前后那个杰作辈出的光荣风范，如此集精致与豪迈一身的日式游戏作品，恐怕也只能出自Koei的手笔。

在《大航海时代ONLINE》里，曾经迈步徜徉在波斯波利斯百柱厅的断垣残壁间，手抚着那久已无人的帝王宝座，仰望残阳冷月，不禁感慨良久：“设若每款作品都如此尽心竭力，Koei的声名焉能仅限于此……”

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年10月29日～2007年11月4日

1 超级马里奥 银河 Wii

スーパーマリオギャラクシー

■Nintendo■2007年11月1日发售■ACT■5800日元■上周排位：-



游戏中数量繁多，形状各异的星球配合忽视重力，完全自由的移动方式，即便是新玩家也能轻松上手，并不会感到视角变换上的不适应。双人游戏的协作方式也颇为有趣，不但可以帮助马里奥通过干扰重重的危险区域，还能牵制住敌人赢得更多的进攻时间。

本周：250 585 套　累计：250 585 套

2 皇牌空战6 解放的战火 X360

エースコンバット6 解放への战火

■NBGI■2007年11月1日发售■SLG■7800日元■上周排位：-



本作在画面上的惊艳表现让人过目难忘，无论是高楼林立的繁华都市，还是白雪皑皑的陡峭山脉都仿佛真实的存在，让人沉醉其中无法自拔。系列经典的空中激战凭借出色的声光效果也达到了新的高度，让人如同置身现实中的战场，感受那份独有的惊险与刺激。

本周：76 708 套　累计：76 708 套

3 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 NDS

ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

■Square Enix■2007年10月25日发售■S·RPG■4800日元■上周排位：1　◆本周 50514套　◆累计 192705套

4 超级机器人大战 特勤司令官 the 2nd PS2

スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd

■Banpresto■2007年11月1日发售■SLG■6800日元■上周排位：-



游戏中收录了包括《机动战士高达SEED DESTINY》、《超时空要塞 可曾记得的爱》在内，共15款作品中的经典机体。战斗以"即时战略"的方式展开，玩家需要在每次出击前编排最大8人的小队，并在确定好移动路线后，根据战场的具体情况下达指令来消灭敌人。

本周：20 525 套　累计：20 525 套

排名	游戏名	发行商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
5	DS文学全集 DS文学全集	Nintendo 2007年10月18日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	18254套	72000套	NDS
6	西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱 西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·热海·绝海の孤岛 杀意の陷阱	Tecmo 2007年10月11日发售	AVG 3800日元 上周排位：9	17624套	115129套	NDS
7	Wii Sports Wii スポーツ	Nintendo 2006年12月2日发售	SPG 4800日元 上周排位：-	16371套	2174799套	Wii
8	锻炼眼力的DS训练 見る力を実践で鍛える 眼力（メヂカラ）トレーニング	Nintendo 2007年5月31日发售	ETC 3800日元 上周排位：-	15277套	67645套	NDS
9	世界足球 胜利十一人DS GOAL×GOAL ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール	Konami 2007年10月25日发售	SPG 3800日元 上周排位：3	14998套	43983套	NDS
10	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	Nintendo 2007年9月13日发售	RPG 4800日元 上周排位：10	14479套	551689套	NDS

作为"《马里奥》系列"在Wii上的第四款作品，《超级马里奥 银河》以25万的首周销量轻松拿下了本周的宝座，不但为任天堂在年末商战中开了一个好头，游戏的高素质也决定了本作将继两款Wii入门级软件之后，成为另一款长期热卖的Wii游戏。另外本周仍然有X360独占的《皇牌空战6 解放的战火》上榜，而从连续几周的表现看来，微软似乎已经掌握了日本玩家的胃口，接下来的表现更加让人期待。

2007年10月22日～2007年10月28日

1 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 NDS

ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

■Square Enix■2007年10月25日发售■S·RPG■4800日元■上周排位：-



这款相隔4年的全新续作不但拥有NDS同类游戏中的顶级画面，多达56种职业也让玩家愿意投入更多的时间去比较它们中的优劣。游戏取消了以往相对单调，利用"自由战斗"修炼技能的培养方式，改用300种以上的任务来引领玩家体会游戏中的细节魅力。

本周：142 191 套　累计：142 191 套

2 魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 PS2

アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩

■Banpresto■2007年10月25日发售■RPG■6800日元■上周排位：-



本作最大的亮点在于气势恢弘的诗歌演唱和服务男性玩家的"精神世界探索"。游戏的战斗仍然围绕威力强大的"诗魔法"展开，除了可以在世界各地击败100位被感染的诗魔法少女帮助女主人公咏唱"诗魔法"外，配方收集与道具调合都让游戏的隐藏要素颇为丰富。

本周：72 365 套　累计：72 365 套

3 世界足球 胜利十一人DS GOAL×GOAL NDS

ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール

■Konami■2007年10月25日发售■SPG■3800日元■上周排位：-　◆本周 28985套　◆累计 28985套

4 忌火起草 PS3

忌火起草

■SEGA■2007年10月25日发售■AVG■7800日元■上周排位：-



作为次世代主机上第一款真正意义上的"恐怖音响小说"，充实的语音，真人拍摄的影片，配合游戏中从背景音效到文字所散发出的恐怖气息，没有胆量的玩家一定不要轻易尝试。游戏同样存在多分支结局，并且还可以通过PS3网络下载追加章节体验全新的恐怖。

本周：22 663 套　累计：22 663 套

排名	游戏名	发行商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
5	DS文学全集 DS文学全集	Nintendo 2007年10月18日发售	ETC 2800日元 上周排位：2	21308套	53746套	NDS
6	CODE GEASS 反逆的鲁鲁修 コードギアス反逆のルルーシュ	NBGI 2007年10月25日发售	RPG 4800日元 上周排位：-	19773套	19773套	NDS
7	幽灵小队 ゴースト・スカッド	SEGA 2007年10月25日发售	STG 5800日元 上周排位：-	19627套	19627套	Wii
8	战神II 圣剑神罚 ゴッド・オブ・ウォーII 终焉への序曲	Capcom 2007年10月25日发售	ACT 6800日元 上周排位：-	17067套	17067套	PS2
9	西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱 西村京太郎サスペンス 新探偵シリーズ 京都·热海·绝海の孤岛 杀意の陷阱	Tecmo 2007年10月11日发售	AVG 3800日元 上周排位：4	16816套	97505套	NDS
10	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队	Nintendo 2007年9月13日发售	RPG 4800日元 上周排位：6	16203套	537210套	NDS

虽然本周上榜的新作数量达到了七款，但除了《最终幻想战略版 A2》首周14万的销量还算勉强与前几周高排位的游戏持平外，从第三位开始出现的销量滑坡情况仍然严重，和上周相比并没有太大的起色。另外在欧美地区获得超高评价的《战神II》在日本游戏市场造成的影响相当有限，首周不到2万的销量也从另一个侧面反映出日本玩家仍然缺乏对美式游戏的认知度，大多数人都是本着偶尔尝试一下的心态才购买了本作。

数字飚榜

皇牌空战全系列销量直逼千万

熟悉“飞行模拟游戏”的玩家一定都不会对“《皇牌空战》系列”感到陌生，系列最大的卖点就是还原了现实中存在的著名战斗机，让玩家在欣赏蓝天白云美景的同时，与敌人在空中展开惊险刺激的战斗，最后再辅以让人热血沸腾的音乐和近乎逼真的声光效果，使玩家得到视听的双重享受。当然如果抛开这些感官上的刺激，游戏悲壮与感动的剧情也值得回味，从中大家不但能深切地体会到作为军人的尊严，更多地则是对国家的忠诚，尤其是每作中最后的战役，几乎都成为了最让人难以忘怀的一幕，让玩家在通关之后久久难以平静。

系列的第一作于1995年6月30日在日本发售，由于当时市面上几乎无法看到同类型的游戏，所以本作一时间成为了游戏媒体争相报道的焦点，而之后日本游戏市场的特殊性也注定本作终会走上大多数系列游戏“销量一代不如一代”的宿命。当然这仅仅是从销量上而言，其实只要我们将目光转移到大洋彼岸的欧美游戏市场，本作目前受欢迎的程度在这里已经远远超过了日本，甚至这也在一定程度上让游戏厂商作出了将系列最新作《皇牌空战6 解放的战火》在X360推出的决定。

有心的玩家现在登录系列游戏的官方网站(http://www.acecombat.jp/)，一开始便能看到“全系列在全球的总销量已经突破960万”的宣传口号，而综合最新作在次世代主机上的表现，游戏仍然保留着还原真实的“最大特色”，并凭借次世代主机强大的机能让游戏整体的感受上升到了新的阶段，最后我们为大家收集到了一些游戏中ACE小队的个性图标，眼尖的玩家能够看出它们分别出自系列的哪款作品吗?



游戏名称	发售时间	首周销量(套)	累计销量(套)
皇牌空战	1995.6.30	179 699	529 033
皇牌空战2	1997.5.30	232 922	506 272
皇牌空战3	1999.5.27	241 215	395 212
皇牌空战4 破碎的天空	2001.9.13	217 501	357 742
皇牌空战5 未颂的战争	2004.10.21	172 866	294 365
皇牌空战ZERO 贝尔肯战役	2006.3.23	117 390	175 409
皇牌空战X 诡影苍穹	2006.10.26	52 312	86 765

注：以上数据仅统计日本地区。

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	10月29日~11月4日	10月22日~10月28日
1	NDSL	5 447 116台	78 552台	76 243台
2	Wii	2 690 884台	37 617台	27 502台
3	PSP	2 101 351台	59 714台	59 792台
4	PS3	734 406台	17 434台	18 785台
5	PS2	592 387台	10 209台	11 698台
6	X360	191 392台	17 673台	3 718台
7	GBM	23 715台	113台	64台
8	GBA SP	20 571台	206台	41台
9	NGC	9 610台	155台	58台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 GAMES TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年10月21日～10月27日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：2	137036套	5726215套	Wii
2	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：1	120947套	4046465套	X360
3	皇牌空战6 解放的战火 Ace Combat 6	NBGI 2007年10月23日发售	SLG 上周排位：-	111056套	111056套	X360



4 瑞奇与叮当 未来毁灭器 PS3

Ratchet&Clank Future：Tools of Destruction

SCE 2007年10月23日发售 ACT 上周排位：-

游戏的关卡设计相当出色，配合描绘细腻的场景和各种各样的武器，战斗起来虽然火爆爽快，但绝不会有手忙脚乱的感觉。游戏虎头蛇尾的故事情节颇具争议，总让人觉得有赶工的嫌疑，而过低的难度也让游戏本身失去了重复游戏的价值，很难让人提起兴趣重新挑战。

本周：97 055套 累计：97 055套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
5	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：4	69368套	2633382套	Wii
6	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda：Phantom Hourglass	Nintendo 2007年10月1日发售	A·RPG 上周排位：5	56141套	467904套	NDS
7	耶利哥 Clive Barker's Jericho	Codemasters 2007年10月23日发售	A·AVG 上周排位：-	53791套	53791套	X360
8	半条命2：橙盒版 Half-Life 2：The Orange Box	EA 2007年10月10日发售	FPS 上周排位：3	46590套	390376套	X360
9	恶魔城X 编年史 Castlevania Dracula X Chronicles	Konami 2007年10月23日发售	ACT 上周排位：-	45054套	45054套	PSP
10	机车风暴 Motorstorm	SCE 2007年5月6日发售	RAC 上周排位：-	37349套	640565套	PS3

统计日期 2007年10月28日～11月3日



1 吉他英雄III 摇滚传奇 X360

Guitar Hero III：Legends of Rock

Activision 2007年10月28日发售 MUG 上周排位：-

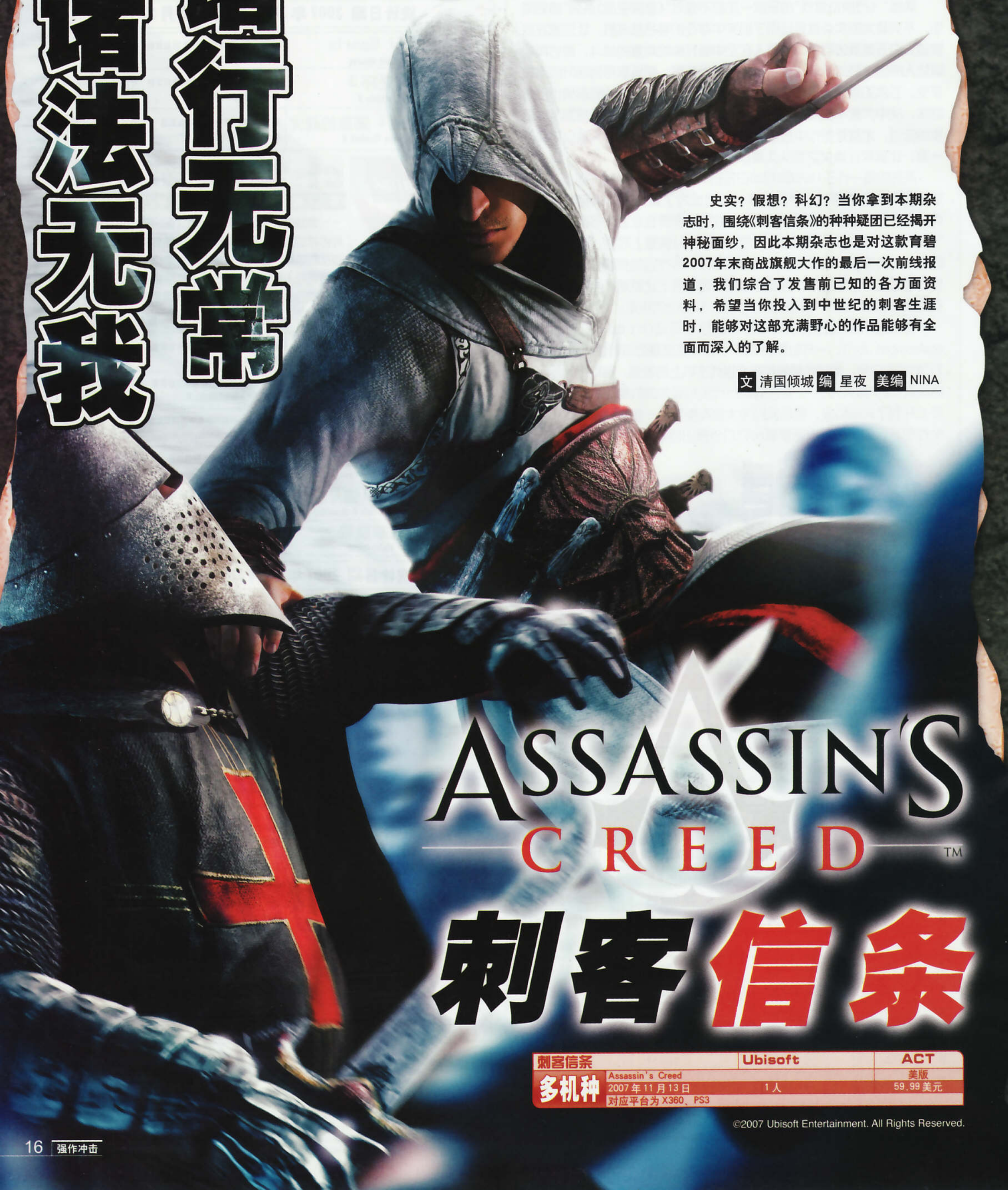
作为欧美音乐游戏的“顶尖品牌”，《吉他英雄》系列”的每款新作总会让游戏厂商赚得盆满钵满，而事实上大家从本周的榜单中也不难看出这一点。本作中最让FANS兴奋的就是大多数歌曲都使用了原唱，并且还增加了网络对战功能，让玩家始终保持挑战曲目的热情。

本周：798 671套 累计：798 671套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
2	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III：Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：-	271053套	271053套	Wii
3	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III：Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：-	254596套	254596套	PS2
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：1	146934套	5873149套	Wii
5	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III：Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	MUG 上周排位：-	113040套	113040套	PS3
6	光环3 Halo 3	Microsoft 2007年9月25日发售	FPS 上周排位：2	88586套	4135051套	X360
7	飞越时空 TimeShift	Vivendi 2007年10月30日发售	FPS 上周排位：-	78195套	78195套	X360
8	第一次的Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：5	77184套	2710566套	Wii
9	火影忍者 忍者的成长 Naruto：Rise of a Ninja	Ubisoft 2007年10月30日发售	ACT 上周排位：-	71233套	71233套	X360
10	猎杀者2 Manhunt 2	Take-Two 2007年10月29日发售	ACT 上周排位：-	57894套	57894套	PS2

Nothing is ture, Everything is permitted.

诸行无常 诸法无我



史实？假想？科幻？当你拿到本期杂志时，围绕《刺客信条》的种种疑团已经揭开神秘面纱，因此本期杂志也是对这款育碧2007年末商战旗舰大作的最后一次前线报道，我们综合了发售前已知的各方面资料，希望当你投入到中世纪的刺客生涯时，能够对这部充满野心的作品能够有全面而深入的了解。

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

刺客信条

刺客信条		Ubisoft	ACT
多机种	Assassin's Creed		美版
	2007年11月13日	1人	59.99美元
	对应平台为X360、PS3		

©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.


■这就是游戏初期所在的阿克里港市，这是一座繁华的城市，形形色色的商人、兜售武器者和黑市商人都在这里聚集。

剧情篇 诸行无常

《刺客信条》的故事发生在1191年，即第三次十字军东征时期。这个时期，出现了一个神秘组织，人称"阿萨辛"。阿萨辛组织行事狠辣，令人谈虎色变，他们为了压制冲突的双方而展开一系列的刺杀行动。玩家扮演的埃泰尔就在这一系列的刺杀行动中发挥了关键作用。

埃泰尔曾经是一个顶尖的刺客，但是在刺杀罗伯特·德·塞布尔(Robert de Sable)并取回传说中的"圣堂宝藏"的行动中失败，此后埃泰尔在"阿萨辛排名"中的排位降到了最底层。不过阿萨辛组织的领导者锡南决定再给埃泰尔一个机会，让他挽回自己的声誉。这个"机会"就是前往"圣地"，这次他的刺杀目标是一位利用第三次十字军东征造成的仇恨，并将其激化的人。这样才能让圣地得以稳定，让锡南可以创造一个和平时代。

游戏刚开始时，狮心王理查刚刚从萨拉逊人那里夺回港市阿克里的控制权。有了行动的基地之后，十字军准备挥军南下。他们的真正目标是圣都耶路撒冷——他们试图以教会的名义将其占领。然而萨拉逊军首领萨拉丁目前正统治着这座城市。在阿克里的惨败让他发誓再也不会让理查羞辱第二次。萨拉逊军队在阿尔苏夫要塞废墟附近大规模集结，准备伏击十字军，阻止他们到达耶路撒冷。

在理查与萨拉丁的战争之中，圣地陷入混乱，一些当权者利用战争为自己谋权牟利。就在这样的混乱之中，埃泰尔受命歼灭那些谋权者。但是在任务的执行过程中，他将会发现他的目标们不仅仅是为了自己的利益而谋权，他们都是一个秘密组织的成员，而这个组织与阿萨辛密切相关，而他们的目标不仅仅是利益，在各势力乃至国王背后，似乎还有更强大的力量……

历史资料

关于阿萨辛

Assassin，即英文"刺客"的起源，又称Hashashim或Hashishin，属于伊斯兰教亦思马因派的支系尼查里派的异端，11世纪末形成于波斯和叙利亚地区，创始人为突厥籍波斯人哈桑·伊本·萨巴赫。萨巴赫在传道过程中不断发展信徒，并占领了鹰巢城堡，然后以此为据点，建立了军事组织"菲达因"，对政敌和反对派展开暗杀活动。被派出执行暗杀任务的人，都要事先服用Hashish(即大麻烟)，因此在欧洲被讹传为阿萨辛派。

1169年新首领锡南对阿萨辛派进行了改组，时而联合十字军打击穆斯林封建主，时而又联合穆斯林封建主对付十字军。在此期间，多个重要历史人物遭到阿萨辛的杀害，例如大马士革长官、十字军黎波里王雷蒙德二世和耶路撒冷王康拉德。阿萨辛曾两次试图刺杀萨拉丁，但是都没有成功，但是最终萨拉丁还是被迫与锡南订立合约。1256年，鹰巢城堡等地被蒙古军攻破，阿萨辛派大批信徒被杀，该派从此没落。

制作人档案

婕德·雷蒙德
Jade Raymond

《刺客信条》大概是有史以来第一款将"美女制作人"作为宣传噱头的游戏，2006年5月，美国《Game Informer》杂志的《刺客信条》全球独家报道中首次放出了婕德·雷蒙德的美丽照片，一时成为玩家讨论的话题，因为女性制作人本来就少，美女制作人更是凤毛麟角，更何况是这种级别的大作。其后《刺客信条》的各种演示活动都可以看到她的出席，这一年多时间以来，婕德·雷蒙德已经成为曝光度最高的制作人之一。

婕德·雷蒙德曾经是美国专业游戏电视频道G4TV的节目主持人，有着出众的相貌自然是不足为奇了。婕德主持的节目叫"电子运动场"(Electric Playground)，与她一起主持的还有游戏业界的知名记者Geoff Keighley。当然，婕德能够成为《刺客信条》的制作人，并不是光靠脸蛋，她不仅对游戏有着深刻的理解，而且也有相应的技术背景。婕德毕业于麦克吉尔大学计算机科学系，她的第一份工作是在索尼担任游戏编程，两年后她进入EA时已经担任制作人职务。2003年婕德在游戏开发者大会的颁奖礼中担任司仪，被G4TV的制片人看中，随后她就成了电视节目主持人。在纽约和旧金山住了7年之后，婕德决定回到蒙特利尔的家乡，于是她成为了育碧的制作人。



制作人访谈

关于秘闻、技术与续作



Patrice Desilets

《刺客信条》的制作人虽然是婕德，但是创意指导Patrice Desilets(以下简称PD)对本作的重要性并不比婕德低。最近Desilets接受了记者的访问，透露了本作一些有趣的信息。

问：《刺客信条》开发至今已经有4年时间了，自开发以来，游戏的制作概念有哪些进化？

PD：哇！每个星期都在进化啊！基本上我们都是先做段预告片，然后以此为目标进行制作——结果竟然比预告片还好！我们最初的目标是实现同屏35名NPC，现在已经可以达到120名了！

我们最初打算用Jade引擎来做的，但是随着我们得到更多的开发工具，我们开始使用Scimitar引擎和Anvil工具制作。

问：那么独特的动作系统投入了多少人去设计啊？

PD：光是主角的动作制作就已经是一个很大的团队了，有两个人负责攀爬和奔跑之类动作，他们曾经做过《波斯王子》，他们对这个很在行。他们还率领了15名美工和工程师负责主角的动作设计。

然后还有战斗，这又是另外一个组做的。刚开始，每个动作都是在不同的电脑上做的，然后要让一切完美衔接起来，这个是最难的了。

问：马在不平坦的路面上奔跑的时候也会有不同的动作表现吗？

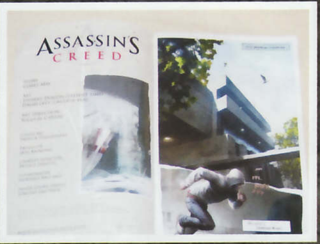
PD：是的，这里也加入了逆运动学的原理。

问：在游戏性方面，这种开放式世界的概念是否已经发展得差不多了呢？是不是会有一些技术限制约束了游戏设计呢？

PD：不会的，我们一直都有新

此前相关报道 第一报 Tot.153 P24 第二报 Tot.154 P30-P33 第三报 Tot.187·188 P98

暗藏玄机！基因记忆？



▲从漫画中可以看到时代设定分为现代和十字军东征两个时期。

《刺客信条》刚刚公布时，所有人都以为这是一款正正经经的历史题材游戏，恐怕没人会将其与"科幻"联系起来。但是后来《刺客信条》的曝光度越来越高，在各种采访、演示和预告片中，"科幻"这条隐藏的线索逐渐披露。这可能是育碧的一种宣传方式，通过隐隐约约的科幻背景让人们感到惊讶，从而提高游戏的受关注度。

关于本作的科幻背景，一个最早的明显暗示是在2006年E3展后，育碧向媒体内部演示的影像中，画面仿佛受到信号干扰般变得模糊，然后埃泰尔被杀，屏幕逐渐变为黑色，然后出现了"电脑掉线"的字样，一个穿着科学实验室服装的女人出现在画面中。2007年E3展公布的预告片中，也可以找到科幻的线索，例如很有未来感的HP槽、锁定敌人时的绿色边缘线效果。育碧虽然承认本作会有科幻背景，但是已经确认《刺客信条》将会是一个三部曲，并且续作可能会有科幻设定。

从各种线索推断，本作的科幻背景与"基因记忆"概念有关。在育碧的《刺客信条》官方网站中，可以看到背景中有核酸的结构图案，明显呈现出DNA链的排列方式。2006年9月28日，在IGN网站的采访中，制作人婕德·雷蒙德说："埃泰尔是中世纪刺客，有着不为人知的过去，但是并非时空旅行者。"表面上这似乎是否定了本作与科幻有关，实际上反而可能是确定了"基因记忆"这个概念。在微软X06展会的演示中，有一个画面中出现了与"记忆"有关的线索：主角死后出现了一个画面，正中写着"记忆/01"，左边写着"硬盘"，右边写着"选项"，最重要的是，在"记忆/01"的上方写着"访问你的基因记忆"，画面右下角写着"关闭"。

2006年12月13日，参与本作配音的著名演员克莉丝汀·贝尔在IGN的采访中透露了本作的基因记忆相关的信息。克莉丝汀说："它基于现在已经在进行的相关研究，即基因能够保存记忆，这也就是人们所说的本能，比如幼鸟天生就会吃虫，但是却不吃蟑螂。而故事说的就是一家科学公司，想要像《黑客帝国》那样进入人们的大脑中，寻找一位曾经是刺客的先人……"

2007年10月，网上流传出来的《刺客信条》漫画版照片印证了克莉丝汀的话，从中可以看出，游戏的真正主角可能是现代一位叫做Desmond Miles的人，通过他基因中含有的记忆信息，借助某公司的技术，进入12世纪的虚拟世界中，重现埃泰尔的经历。


■阿克里市繁华的集市，位于圣堂骑士团要塞附近，集市中大多是欧洲人，也有少部分穆斯林。被占领三年之后，该地刚刚被十字军夺回。

系统篇 诸法无我

游戏结构：记忆区

游戏以"记忆区"(Memory Block)的方式划分各个章节，第一章就是"记忆区1"，这也暗示了本作的科幻背景。这些记忆区原本是空白的，随着游戏的进行将会逐渐填满埃泰尔所完成的目标，例如刺杀了某人、抵达了某个观察点、爬到了某座高塔上等等。游戏以三座大城市为主要舞台，分别是：耶路撒冷、阿克里和大马士革，这些城市都是根据历史资料尽可能贴近原貌制作的。埃泰尔的目标是刺杀9名宣扬十字军东征的著名历史人物，在此过程中逐步揭开阴谋，而这些历史人物也是在史实中被杀或神秘失踪的名人。游戏初期就会有一些让玩家可以自由选择的关卡。

《刺客信条》限定版

育碧于今年5月公布了《刺客信条》的限定版，其内容包括：3英寸高的埃泰尔模型、Penny Arcade出版的漫画、迷你攻略本，另外还有一张特典DVD，其中收录内容包括：《刺客信条》短片大赛获奖作品选、游戏制作幕后花絮、开发者日记、预告片、制作人访谈。



反响

《刺客信条》尚未发售，已经在全球各地领走无数奖项。日本《FAMI通》杂志对该作的打分为37分(总分40)，在该杂志打分的美式游戏中是属于难得一见的超高分，游戏的剧情、画面和动作均得到了盛赞，不过在战斗、地图布局和镜头方面提出了一些批评意见。而美国发行量最高的《Game Informer》杂志打出了9.5分(总分10)，赞扬了本作的操作系统、重玩价值和超强的剧情，但是对一些单调的情报收集任务表示失望。

《刺客信条》在2006年E3展上获得的奖项

IGN：最佳动作游戏、最佳PS3游戏、最佳PS3动作游戏、PS3最佳画面
GameSpy：最佳PS3游戏
GameSpot：最佳PS3游戏
1UP：最佳PS3游戏

一切皆可动

任何大小超过2英寸的物体都可以互动!



▶在人群中的时候要将挡路的人推开。(图中所在城市为耶路撒冷)

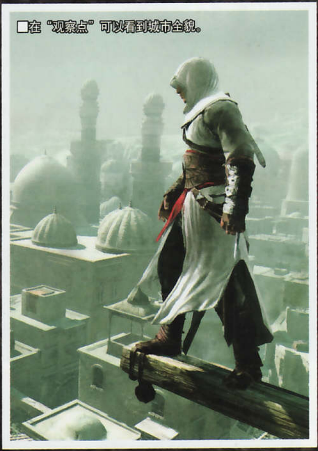
"诸行无常，诸法无我"原本是代指本作标题中所说的"刺客信条"，但体验过该作的玩家和媒体也常用其来形容本作的游戏系统。"Everything is Permitted"一切皆可，正是本作动作系统的开发目标。本作在游戏性方面最大的特点就是高度的互动性，这可说是《波斯王子》动作系统的一次革新与进化，场景是完全可互动的，几乎所有的墙壁都可以攀爬，这使得本作的探索性近乎无穷。育碧宣称，游戏中任何一个大小超过2英寸的物体都可以互动。

本作的操作系统与普通游戏完全不同，按键的作用并不在于指挥埃泰尔做出特定动作，各个按键是与埃泰尔的各个身体部位相对应的，至于按键之后该部位将会做出什么动作，则是取决于所处的环境。例如，当埃泰尔朝着墙壁奔跑的时候，按"腿"相应的按键，埃泰尔就会做出跳跃动作，翻越或攀爬这道墙壁，而如果按手臂键，他就会双手撑住墙壁。针对场景的所有动作几乎都可以只用右摇杆完成，例如步行、奔跑、攀爬、跳跃、摇摆。在疾奔的时候按R1键，可以即刻进入战斗状态。在人群中疾奔的时候，还可以体现出本作一个很有标志性的特征：埃泰尔会因为人群的阻挡而跌跌撞撞，因此在人群中移动和奔跑的时候，要先把挡路的人推开，才能移动地更快，并且防止绊倒。

信念之跳

每一座上方有飞鹰盘旋的建筑，就是一座需要埃泰尔攀爬的标志性建筑，这在游戏中被称为"观察点"(viewpoint)。爬到建筑顶部后，不仅可以看到整座城市的美丽风景，还可以看到下一个目的地。这个系统主要是为本作的分支任务准备的，在屋顶上的时候可以看到哪些地方有可选任务可做。比如当你看到有个女人被卫兵性骚扰，接下来就可以去那里帮助女人杀死卫兵，这样可以得到她丈夫的感激，他可能会向你提供帮助。这些帮手在今后的游戏中都有可能用得上，例如当你在他们生活区附近与卫兵发生了冲突，他们就会从人群中挺身而出，提供帮助。

爬到屋顶上的时候，要注意不要被卫兵看到，对他们来说，大白天有人在屋顶上乱跑肯定问题。玩家要做的是找到可以进行"信念之跳"(leap of faith)的地方，这些地方一般有鸽子在飞翔，抵达信念之跳的正确地点，可以做出飞跳动作，只要选对地点，埃泰尔就会以优雅的姿势跳落到干草堆中。如果跳跃地点没选好，就会掉到屋顶或地面上摔死。



■在"观察点"可以看到城市全貌。



■用优雅的"信念之跳"跳落到下面的干草堆。

如白鹰般展翅飞跃

创意冒出来。4年前这个技术还不存在，是我们创造出来的。我们一直在创造新概念。昨晚我还跟人说："那么我们接下来该做什么呢？"我们一直都在谈论新的游戏元素。这是我们的工作，技术只是我们的媒介。

问：很多开发商都这么说："我们可以买个引擎，然后加上我们自己的贴图。"你们怎么不这么做。

PD：我们一开始就定了很高很高的目标，这个项目太重要了。

问：你觉得想做的东西都在《刺客信条》中做到了吗？

PD：没啊！大概实现了50%吧！

问：删除了哪些内容？

PD：太多啦！有很多动作是必须删掉的，比如我们曾经设计了斜坡动作——从斜坡上往下跑的时候可以加速，然后跳得更高，然后突然之间我们意识到这动作几乎用不上，所以就搁着了。不过谁知道呢，可能在其他游戏中还会再加进去的。总之我们已经有这个技术了，我们完全可以把续作做成完全不同的样子。

问：游戏充满了东方历史，你们对历史很有热情吗？还是在设计游戏时逐渐想到的？

PD：我对历史很在行啊！(笑)了解得很，还记得不少东西！当然在历史中还要有很多幻想的元素。

问：比如说圣堂骑士吗？

PD：没错！我觉得电子游戏就像我们的时间机器，没准50年后的游戏就是时间机器。看看20年前的游戏，橄榄球游戏只是屏幕中的几个点，现在已经跟现实橄榄球没两样了。再过20年会怎样？现在我们会说：《刺客信条》啊，哇！真强！但是想想20年后会怎么觉得？

问：游戏的设计原则是什么？

PD：我称之为"感官式设计"或"常识型设计"，就是用现实生活的规则取代游戏规则，让对游戏不熟的人也能明白怎么回事。我们可能会对补血包啦、打任务赚分数啦之类的很熟，但是非玩家会觉得"我干嘛要那么做？"他们就这样不想玩了，但是《刺客信条》的规则都是现实生活的规则，看看画面就明白怎么回事了。从测试的情况来看，非玩家能够比玩家更快上手。因为玩家都有思维定势了，他们都觉得"第三人称视点动作游戏都应该那样啊，《刺客信条》怎么不是那样的？"

问：这个似乎是任天堂的原则啊——任天堂有没有让你们做个Wii版的《刺客信条》啊？

PD：(笑)不知道——个人而言

活生生的NPC

《刺客信条》创造了一个自由而真实的世界，NPC的反应也是环境真实性的重要表现。在街上可以看到形形色色的商人、暴徒和家庭主妇，有些女人会挡在埃泰尔的面前死皮赖脸地讨钱，与这些NPC的互动也要小心谨慎，因为一不小心可能就会惊动卫兵。作为一名刺客，埃泰尔的行动原则是尽量降低士兵对他的注意。假如在街上不小心撞到一个拿水瓶的女人，卫兵可能会漫不经心地瞥你一眼，但是如果你再次将这个女人撞倒，士兵可能就会开始警惕。就算旁边没有卫兵，如果伤害无辜的女人，可能会激怒旁观的市民，他们会去通知卫兵。如果被卫兵盯上，可以选择战斗或者逃跑。士兵有存在士气值的概念，将较强的士兵打倒，较弱的士兵就会士气低落，变得更加不堪一击。但是选择了战斗之后，就算干掉了画面中的所有敌人，整个地区已经处于警戒状态，会不断地有卫兵赶到。因此逃跑是一个比较好的选择，而这个时候就涉及到本作另外一个标志性系统——群聚潜行。





▶士兵都有士气的概念，因此最好先给较强的士兵来个下马威。



埃泰尔

在阿拉伯语中，Altair的意思是“飞翔者”，它也是北方天空中天鹰座的一颗星；在预告片中，阿克里市上空飞翔的白鹰降落在钟楼上，埃泰尔就站在附近，白鹰便是暗喻埃泰尔在本作中的形象，他那身飘动的白色长袍仿佛白鹰的翅膀，而他的兜帽也呈现鹰钩状。这种白鹰形象不仅仅是一种美学设计的需要，也与游戏中经常需要从高处一跃而下的动作系统息息相关。据称在游戏开始之前的一个事件中，埃泰尔的左手无名指被砍断，然后装上了一个隐藏的腕刃，这成为他的主要武器。

埃泰尔的父亲是穆斯林，母亲是基督教徒，而他自己并不信教，但也有自己的信仰，或许他的信仰正是所谓的“刺客信条”。

武器

在本作中，埃泰尔可以使用的武器类型主要有4种：长剑、短剑、腰带上的飞刀以及隐藏在左手的可伸缩的腕刃。腕刃是埃泰尔最拿手的武器，通过一套复杂的机械结构实现伸缩，装在埃泰尔左手下侧，可从其左拳处伸出。这种腕刃在阿萨辛组织内部是某种级别的刺客的象征，在装上这种武器而执行的仪式中，埃泰尔被砍掉了左手无名指，腕刃伸出时的位置便是左手无名指所在的位置。

据婕德·雷蒙德介绍，埃泰尔的武器系统并不是固定的，在游戏中会获得一些提升其能力的装备，例如可提高攀爬能力的鞋和手套，在后期的预告片中也可以看到埃泰尔的身后插着匕首。在游戏中，玩家可以按方向键选择武器。



群聚潜行



■埃泰尔的服装与僧侣接近，混入其中就可以躲避卫兵。

所谓的“群聚潜行”(Social Stealth)也是本作的一大特色，简单地说就是通过混入人群的方式躲避敌人的追击，而不是像过去的游戏那样躲在黑暗的角落里。将于明年推出的《分裂细胞：定罪》也将会使用类似的系统，看来这是育碧蒙特利尔工作室重点发展的一种新游戏系统。在《刺客信条》最早公开的一个预告片中可以看到埃泰尔混入一群僧侣中，当然，在着装和动作方面与人群保持尽量一致可以起到较好的躲避效果，玩家可以按键进入“混入”状态，做出与身边的僧侣相同的动作，而僧袍可以通过帮助僧侣的方式获得。

如果不想躲到人群里，也可以用传统的方式躲避到草堆之类隐蔽的地方。画面中有一个警戒槽，敌人向埃泰尔跑过去的时候这个槽就会变成红色，如果他们视野中看不到埃泰尔，就会变成黄色。躲藏一小段时间后，士兵就会放弃寻找，而且也会回复体力。





刺杀

作为一名刺客，悄无声息地干掉敌人是埃泰尔的主要战斗技能。玩家可以随时调出城市地图，地图上显示了卫兵所在地点，以及可用来躲藏的地方和标志性建筑。由于卫兵无处不在，因此要选择抄小道、爬墙等各种方式绕道而行，悄悄地靠近敌人身后，然后一刀将其击毙。

战斗的时候，只要按一个键就可以实现各种攻击动作，在不同的时机下按同一个键，都会有不同的动作，连续技也是取决于玩家对时间的掌握，据称埃泰尔的动作共有上万种变化。战斗时也可以按键进入防守状态，这时会自动躲避攻击。如果时间掐得够准，可以即刻对敌人的攻击做出反击，能够用很有演出效果的招式将敌人一击必杀。

未来跨媒体发展

《刺客信条》是育碧重点发展的新品牌，丰富的内涵和引人入胜的剧情使其具有很高的跨媒体发展潜力。因此Pocket Books出版社已经计划推出《刺客信条》的小说三部曲，由著名作家Steven Barnes撰写，第一部叫做《刺客信条：隐形的教长》(Assassin's Creed Book One：The Invisible Imam)，将会讲述游戏所述剧情之前的故事。不过Barnes最近在其个人博客中透露，由于阿萨辛派的传人向育碧提出抗议，因此小说版的计划将会延后，小说中与宗教相关的一些敏感内容将会被删除，育碧聘请了一个专家对小说进行修改，并且要先给阿萨辛派传人过目之后才会推出。

除了小说外，《刺客信条》还有相关的漫画，这就是之前流传到网上的短篇漫画。该漫画是在EB Games公司年会上发放给各分店经理的，原本仅供内部传阅，后来不知道是被哪位经理偷偷拍了照传到了网上。至于该漫画是否会扩充成为正式的系列漫画，目前还没有任何消息。

另外，根据微软Xbox.com透露的消息，育碧已经与好莱坞的5家片商谈判，准备拍摄电影版《刺客信条》。育碧已经与美国独立电影频道IFC举办了《刺客信条》的短片比赛，看起来确实很有决心将其拍摄成电影。

应该不会吧。宫本茂E3展中来看过的，他看起来很吃惊，但是他不会做Wii版。(笑)

问：游戏以圣地为背景，会不会引起宗教争议呢？

PD：我们尽量让刺客不针对特定组织或人。我们把游戏给历史学家看过，确保其没有问题。基本上刺客的目标就是阻止战争，这就是游戏的意义。参与这款游戏开发的有不同文化、不同宗教信仰和背景的人，他们来自世界各地。

问：PS3版本来是主要的版本，但是公开演示的时候主要都是用X360版，为什么？

PD：因为比较容易……

问：能详细说说吗？

PD：总的来说X360版比较好演示，我现在不想谈技术层面！我可不想加入到论战之中啊！个人而言，我不是为某款特定的主机设计游戏的，我只是介于商业和技术之间的家伙。

问：我们都知道这游戏的大概情况，但是，你们手中是否还藏了什么王牌？

PD：好问题。我不知道人们会对它有什么反应，但是我知道每次我们和别人一起从头开始玩，他们都说非常有趣。我们开发团队里的人都不想在游戏做完之前就玩这款游戏，有人已经玩了部分任务，但是多数都说想等游戏做完后回到自己的家里玩。对于那些喜欢未来派东西的人，他们会很喜欢的！

问：可以只做与主线剧情有关的任务吗？这些任务的长度如何？

PD：有个测试者用了8.5个小时打穿了，他只做了必须要做的任务，而且非常娴熟老道地将其完成，几乎一秒钟都没有浪费。就算这样，也要至少8.5个小时。

问：分支任务有多少？

PD：一个城市60个左右吧。将其乘以3，再加上420面等待玩家寻找的旗帜，以及60名要杀的圣堂骑士。东西多着呐！

问：《刺客信条》准备出三部曲，现在第一作做完了，续作的预开发工作开始了吗？有发售时间的安排吗？

PD：不予置评！得先放个大假，然后……

问：玩家的反应和回馈会对整个系列的方向带来重要影响吗？剧情是否已经确定了？

PD：开发过程中进行了很多测试，最后的测试就是游戏发售后玩家的反应了，我们会调整，会倾听玩家的意见……如果我们做续作的话！(笑)



LOST ODYSSEY

ロストオデッセイ

失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker		RPG
X360	ロストオデッセイ		日版
	预定 2007 年 12 月 6 日	1人	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15 岁以上

文 火云
美编 anubis

还有不到一个月的时间这款坂口“单飞”后的第3部作品即将在X360上与各位玩家见面，在《远古封印之焰》没有达到预想的成绩后，本次坂口可是信心满满，因为无论从制作阵容还是实际游戏影像和试玩都证明这将是X360平台上最值得期待的RPG之一。4张DVD-9的容量也将给玩家带来一场华丽的视觉盛宴，实在是X360玩家年底不可错过的佳作。

豪华制作阵容为你带来的年底钜献！

尽数游戏四大看点

看点① 豪华制作班底

- 制作总指挥・剧本……………………坂口博信
- 角色设定……………………………井上雄彦
- 《千年之梦》剧本……………………重松　清
- 音乐…………………………………植松伸夫

有了这四位金牌制作人的参与，很难想像游戏有抓不住玩家眼球的理由。这是坂口博信“单飞”之后为X360制作的第2款RPG，与《蓝龙》相比，本作在剧情以及世界观的设定上更加大气，也更成人化，当然，也能够吸引到更宽年龄层的玩家。井上雄彦的人设为游戏增色不少，重松清的剧本与植松伸夫的音乐都是品质的保证。

看点② 感人的剧情演出

先进的图形处理技术所表现出的细腻图像将凯姆这样不老不死的角色，以及他所背负的悲伤与痛苦的命运表现的淋漓尽致。游戏中出现的个性十足的角色们，将会以充满活力的动作和表情演绎剧情中的各种冲突。另外，游戏还会在关键的剧情处以特别的形式安插重松清先生所创作的短篇章节《千年之梦》的剧本。



▲众多不死角色之间的情感纠葛也是本作的一大看点。

看点③ 深奥的战斗系统

虽然战斗还是采用了传统的回合制，但是玩家可以在各种视点下感受到紧张激烈的战场气氛。战斗中队伍将被分为前卫与后卫，如果前卫没有被攻破，那么敌人就无法攻击到处在后卫位置的角色，这就是本作中被称为“壁”的系统。如何利用壁系统和如何突破壁系统对敌方的后卫造成有效伤害将是战斗中最具战略性的地方。

看点④ 个性的技能设定

在设定菜单中，玩家可以对角色以习得的各种技能进行设定，或者是通过合成的方式来给饰品附加各种附加效果。“个人设定”（カスタマイズ）是玩家能够培养出强大角色的关键选项，如何培养角色也是游戏的乐趣所在。

凯姆・阿拉格纳

カイム・アラゴナー



本作的主角，身为不死之身的他已经在这个世界上生存了近千年的时间。由于丧失了记忆，所以不知道为什么自己会拥有不死之身，但是可以肯定的是，这一千年来他都承受着巨大的痛苦，曾经经历过无数的离别与背叛。凯姆目前是一名佣兵，被选为小行星掉落事件的调查队成员。

©2007 MISTWALKER, INC./I.T. PLANNING, INC. All Rights Reserved.
©2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

战斗系统正式公开，带你窥探战斗细节

尽可能的降低战斗次数是坂口特别强调的本作的一个重要特征，因为坂口不想让频繁的战斗将故事搅得支离破碎，一气呵成地为我们展开壮阔的剧情才是关键。正因为如此，本作中的战斗将变得更加紧凑，特别是在BOSS战中，可一定要慎重制定战术后再开始挑战。

初期技能解析

游戏中为玩家准备了大量的技能，在习得技能后就能够将其装备到参战角色的身上。本作中不仅有传统类的成长之后就能提高熟练度的技能，还会有附加在饰品如戒指上的技能。由于技能的种类以及效果相当丰富，所以玩家必须弄清楚各种技能的使用方法，这样才能在战斗中更加有利。以下我们会为大家介绍几种在游戏初期比较实用的技能。

瓦解——切り崩し



▶瓦解技能能够有效地削减前排敌人的GC值。

强壁——ウォーラ



◀提升前卫同伴GC值的技能，可以有效的保护己方的后卫不被敌人攻击到。

强力攻击——パワーヒット



▶比普通攻击要强力得多的物理攻击，能够一击对敌人造成可观的伤害。

战斗系统

战斗中的攻击顺序是按照敌我双方的速度来排列的，速度高的角色就会优先获得行动的机会。通过攻击对方前卫来降低对方的防御(GC值)，从而获得攻击到对方后卫的“壁系统”是本作战斗的最大特征。

选择指令式的战斗



◀图中的阵型安排是凯姆和塞丝担任前卫，杨森站在后卫的位置。右上角的计量表显示的是我方的GC值，当GC值处于比较高的状态时，我方的后卫人员基本不会受到任何攻击。



▶除了负责主攻之外，前卫的另一个职责就是保护后卫。而后卫人员就需要趁着GC值被削减到一定程度以下前释放强力魔法对敌人造成重创。由于地方也会具有GC值的设定，所以在战斗中就必须尽快将敌人的壁破坏，并优先解决后卫，即便敌人的阵型中只有一名前卫和一名后卫。

攻击将主要使用到LT键



▲在进行攻击时就要使用LT键，按住LT键后被攻击的敌人身上会出现一个不断缩小的光圈，看准时机放开按住的LT键即可增加攻击的伤害。



▲如果放开LT键的时机稍微误差，攻击的结果就会有所不同，稍有误差是“Good”，误差较大就会显示“Bad”。Bad攻击时无法发动追加效果，所以在战斗中一定要集中精神，争取每次都能发动Good以上的攻击。

完美攻击才能发动追加效果



▶要是在最佳时机松开LT键，画面中就会显示“Perfect”。完美攻击时还有机会发动装备在戒指上的技能，并产生一定的附加效果。

两大王牌制作人畅谈《失落的奥德赛》

在这次的制作人访谈中，我们会为大家送上本作制作总指挥兼剧本创作的坂口博信与负责音乐制作的植松伸夫的内容。访谈中两位制作人将告诉大家更多关于游戏开发以及游戏中的细节。



坂口博信

曾经担任过代表性RPG“《最终幻想》系列”的制作人。继去年底推出《蓝龙》之后，今年为我们带了了另一款心血之作。目前正在忙于其他新作品的开发之中。

Hironobu Sakaguchi

终于完成了战斗极具战略性的作品开发

这是一款充满了“速度感”的游戏！

——很久以前就曾听您说过《失落的奥德赛》将是一款节奏独特的作品。请问最终的成品究竟是什么样子呢？

坂口博信(以下简称坂口) 我最重视的还是包括剧情、遇敌率、每场战斗以及行走速度等要素在内的正体节奏。我觉得如果将游戏的正体节奏调整得快一些，游戏的本身也会随之变得更为紧凑。感觉上就像是把精心绘制的画面、资料以及演出等要素以高速来播放一样，这就是我希望带给大家的感觉。还有就是，在游戏中我们把各地之间的移动，做成只要是曾经到达过的场所，就能在世界地图中以直接选择的方式瞬间到达，尽管通过步行也能到达，但这也是为了方便玩家快速进行游戏而调整的。

——那么在战斗的平衡度上又是什么样的情况呢？

坂口 我想应该会做得既有战略性又充满趣味性吧。有一位从《FF》第一作就和我共事的程序设计师参与开发，他在开发中帮了不小的忙。玩家在游戏时可以体验到精心设计过的敌人AI，利用我方技能与戒指来进行战斗也是很有研究价值的。BOSS战更是我们费尽心思之作，打起来一定会非常紧张刺激。

——前卫与后卫职责分明的壁系统让人感觉充满战略性呀。

坂口 壁系统的重点是画面右上方显示的GC值(ガードコンディション，防御值)。它所表示的是前卫保护状态的数值。尽管后卫防御力较低，但是只要队伍的GC值够高，后卫所受到的伤害将比前卫要低得多。但是，一旦该数值低到一定程度时，后卫就会处在比较危险的状态。所以该数值的高低将影响到战斗的整个局势。

此前相关报道 第一报 Tot.187·188 P74

陪同凯姆冒险的8位角色

这里将要为大家带来游戏中凯姆所结识的8位同伴，他们可都是可以参加战斗的角色哦。他们中还会有同凯姆一样拥有不死之身的人物。这些拥有不死之身的同伴也会在与其他同伴一起战斗时学会他们的技能。正因如此，在队伍成员越来越多的时候，究竟要派出哪个同伴出战，也会让玩家们头疼不已吧。







杨森・弗里特 ヤンセン・フリート

普通人类。27岁。虽然在乐观主义的信条下过着自由奔放的生活，不过却是一位实力不容小视的魔导士。典型的外表散漫，内心却精于计算的家伙。为了调查某个惨剧而与凯姆与塞丝结成同伴。





塞丝・巴尔莫亚 セス・バルモア

同凯姆一样拥有千年不死不老身体的女性，虽然为人处世不拘小节但却有着细腻的一面。在数百年前曾经是传说中的女海盗。手中的大剑说明她是一名善于近战的攻击性角色。



莎拉・西斯莱特 サラ・シスラート

同样也是一位拥有不死之身的谜之角色，为了忘却过去惨痛的记忆而封闭自己的心房。为人认真并富有责任感，拥有充满慈爱的精神以及强大的魔力。





敏・努玛拉 ミン・ヌマラ

曾花了1000年的时间创造出努玛拉王国(ヌマラ国)的不死女性。同凯姆一样丧失了记忆的她在不知自己为何拥有强大魔力且身为女王的情况下开始处理国政。厌恶战争，个性诚实并且有洁癖。

——像合成戒指、吸收技能这些系统也让RPG爱好者兴奋不已呢。

坂口 在技能方面，一般人类是通过等级提升的方式学习，而不死者则是通过吸收技能来习得的。在指定好想要吸收的角色与技能后，在战斗中就能通过累积获得的点数来学习想要的技能了，这就是"技能连接"系统。有些饰品上也会附加技能，这些技能在战斗中也要加以利用。游戏中有个比较独特的地方，就是所装备的饰品会反映在即时演算的画面中，看到剧情中的任务一脸严肃却装备着"猫耳"，也是一件很有意思的事情。



——原来如此(笑)。那么在戒指的合成方面呢？

坂口 可以从地图上或是怪物身上收集素材来进行戒指的合成。很多追加效果，比如属性追加、伤害值提升、对特定种族伤害提升、会心一击率提升、偷盗成功率提升、破坏GC值提升、吸取等效果都能够附加在戒指上。如果在战斗中能够按出完美攻击，那么就能发动附加在戒指上的能力。另外，游戏中还会有与其他素材合成就会变成高等级戒指的要素。

——看起来游戏中需要研究的要素比想像中还多，看来无论战斗还是剧情都能体验到很多乐趣。

坂口 我想这是一款充满了事件，与众不同的RPG吧(笑)。其中临场感十足的镜头运用会将故事讲述的更加生动。重松先生的《千年之梦》也同样会引人入胜。活了1000年，看尽人间生死的凯姆，他的故事或许会引起正反两面的意见，但我觉得应该蛮耐人寻味的。还请各位耐心期待。



植松伸夫

SmilePlease负责人。曾经为"《FF》系列"、《蓝龙》等多款游戏作曲，是日本游戏音乐界的第一把交椅。在结束了本作的音乐制作后，在忙于音乐会的准备工作。

Nobuo Uematsu

晦暗与柔和，将心思都花在了两者的对比上

没办法谱出明快的旋律

——相信植松先生的工作已经都已经结束了，回顾这次的作曲工作，请问您是用什么样的主题来







迈克 マック

和双胞胎姐姐一起住在努玛拉王国的普通男孩。父亲已故，母亲又卧病在床。迈克是一名心地善良的召唤士，尽管胆子不大，但却拥有坚强的意志。在同凯姆的冒险中逐渐成长起来。



库克 クック

迈克的姐姐，是一名性格要强的人类女孩。一直在保护性格内向的双胞胎弟弟，尽管在言行上会显得比较粗暴，但有时也会显露出温柔的一面。遇到塞丝后一直把她当作憧憬的女性。







图尔坦 トルタン

拥有乌勒（ウーラ）王室血统，并且是惟一继承人的他是使用传说中的武具的普通人类。自从身为国王的父亲死后，他在经过了政变的国家中只是一位有名无实的国王。据说他是一个相当神经质的家伙，很容易对其他人起疑心。



塞德 セド

擅长用枪的中年大叔，是一位喜欢锄强扶弱的正义海盗。曾经驾驶潜水艇鹦鹉螺号（ノーチラス）席卷世界各处的海域。尽管是塞丝的独生子，但是却没有获得不死之身的肉体。

■正太与萝莉，这对双胞胎在玩家中的人气相信是低不了了。







创造这次的作曲呢？

植松伸夫(以下简称植松) 因为有“千年不死的男子”这个主题所在，所以灵感很快就涌现了出来。我曾经一边读着剧本一边思考如果自己就是那个死不了的人会发生怎样的情况，并由此做出了很多方面的设想。想到了自己必须一直面对身边的亲友不断离去，那种感觉一定很痛苦吧。于是我便没办法谱出明快的旋律了。

——所以曲调也自然地就沉重起来了吗？

植松 是的。不过要是只有晦暗沉重的乐曲不仅会让人感到单调，而且我自己也不认为它是一个完整的作品。所以，这次我便在里面加了柔和的曲子来与晦暗的主题作对比。是柔和，而不是明快，我是在刻意与“晦暗”相对比来创造的这个“柔和”。

——请问坂口先生有没有对乐曲方面提出什么要求呢？

植松 他没有明确地做出什么指示，不过只是表达过像是“战斗音乐用摇滚比较好吧”、“加个女声好像不错”之类比较凭感觉的意见（笑）。但是，这些意见都很实在。他每次一开口，都能让我点头说“的确是这样呀”。最具代表性的，就是在主题曲的副歌部分加入女性歌手的独唱，原本沉重晦暗的气氛，在女声响起之后一下子就缓和不少，让人的心情得以平复。我想坂口先生应该不是根据什么理论，而是凭直觉提出的意见吧，不过他的意见可并没有什么不对的地方哦（笑）。

请到令人意外的巨星演绎歌曲……

——原来如此。接下来想请教一下游戏中正体的乐曲数量，以及您印象最深的是哪一首乐曲？

植松 乐曲的数量大概有50首以上吧。给我印象最深的嘛……有一首配了鼓、贝司、吉他、管风琴、日本太鼓与混声合唱，还加入了诡异的日式说唱的曲子。对我来说是过去从来都没有挑战过的全新类型，做起来的感觉很有意思。说唱部分的歌词是坂口先生所写的，我想那也是他全新的体验吧（笑）。在乐曲里有像是有“剥落的指甲”之类的词，我想他应该是第一次写这种词，我们都说这是怨灵说唱呢（笑）。

——那在演唱者方面……？

植松 这部分还不方便透露。在11月19日的发表会就会揭晓了（笑）。（11月19日将会在日本举办《失落的奥德赛》完成纪念活动）现在能说的，就是我们请到了一位巨星事先为我们录制了歌曲，内容相当精彩。到时还请各位好好欣赏。



◀在某些战斗中会突然插入剧情事件，看起来敌方是要出现大量的援军了。



▶一段剧情之后会接着进行刚才未完的战斗，如此的设定在游戏中还会有很多。

春节首选游戏近期资料大汇总



▲BOSS的其他部分已经伸入地底，攻击本体时要小心，也许这是个陷阱。

鬼泣4	Capcom	ACT
多机种	Devil May Cry 4	日版
	2008年1月31日 / 1人	8390日元
	对应机种包括PS3、X360	对应玩家年龄：16岁以上

新BOSS现身

树妖 艾奇德娜

魔界树妖告诉你，为什么美艳的女子都很难缠？



潜伏于米提斯之森的树妖，是这座魔界丛林的女主人。艾奇德娜拥有丑陋的外表和美艳的"内心"，形象类似于食人花。她有向周围散布具有自我意识的孢子的能力，通过其他恶魔为宿主，让魔界植物生长得更加茂盛。她的另一个特点是可以变化成多种形态，是个极其危险的强敌。

游戏Gamehall光环影·像·收·录

2008年1月31日，恶魔猎人四度公演

与ACE飞行员交流当年玩历代《鬼泣》时的经验，发现了一个有趣的现象。要问是什么现象，我们先看一下"《鬼泣》系列"的发售日，《鬼泣》是2001年8月23日，《鬼泣2》是2003年1月30日，《鬼泣3》是2005年2月17日，《鬼泣3 特别版》(美版)是2006年1月24日。除了《鬼泣》初代，其他作品包括资料篇都是在中国的春节前后推出的。而2008年春节是2月7日，从刚公布的发售日来看，《鬼泣4》又将成为众多动作游戏玩家的假日必修课！现在离春节还有三个多月，我们大可一边关注《鬼泣4》的一波又一波的宣传信息，一边期待春节期间痛痛快快地大干一场。

文 胜负师 美编 NINA

DEVIL MAY CRY 4

▼如果你认为尼禄是被一条巨蛇追杀，那就大错特错了。



▼这才是BOSS的真身，把身体盘起来后撞击就成了主要的攻击手段。





▲扎根地面的BOSS又变成了一只大蜘蛛，身体下的紫色发光物应该就是弱点所在。

艾奇德娜决死战

"《鬼泣》系列"的BOSS设计思路主要分为大型和人形两种，艾奇德娜可能会成为大型BOSS的全新代言人。大家可能已经在《鬼泣4》的预告片中见识到这个BOSS的实力了，一会儿化身为长蛇，一会儿变成蜘蛛，一会儿变成食人花，一会儿又团身成一个圈……不同形态下攻击方式也有很大差别，看上去就知道是个很有挑战性BOSS，让玩家一下子就有了征服的欲望。

被我吞噬将是你最好的归宿



■艾奇德娜的触手攻击迅猛有力，尼禄一下就被掀到空中，强攻看来要吃亏。

主题歌演唱由彩虹乐队担纲



对日本流行文化稍有了解的玩家，对"彩虹乐队"(L'Arc～en～Ciel)这个名字应该不会陌生。这支1991年成立的日本摇滚乐队团凭借自身的才华与实力闯出了一片天空。十几年来乐队成员几经变更，目前有主唱HYDE、吉他手KEN、队长兼贝斯手TETSU以及鼓手YUKIHIRO四人组成。彩虹近年的畅销专辑有《AWAKE》、《SMILE》等，而最为ACG迷所熟悉的作品是2004年《钢之炼金术师》的主题歌《Ready Steady Go》。《鬼泣4》主题歌是彩虹乐队为游戏特别创作的新曲，相信对于这支活跃于摇滚乐坛多年的乐队来说，要诠释《鬼泣》热烈华丽的风格并非难事。期待这首歌曲能够成为游戏主题歌中脍炙人口的经典。

©2007 Capcom Co.Ltd All Rights Reserved.

新敌人登场

魔兵 亚萨特



布雷德强化版，别以为穿了马甲我就不认识你！

亚萨特以前是一种由魔界帝王制造出来的精锐士兵，在经过了自身的进化之后，变成了现在的模样。对于"《鬼泣》系列"有爱的玩家应该不难认出，这种蜥蜴怪和《鬼泣》初代中出现过的恶魔布雷德长得十分相似。亚萨特戴着面具，右手装有盾牌，应该擅于防守。不过蜥蜴怪一般给人的印象是动作迅猛，左手的利爪和尖刀一般的尾巴想必会给玩家带来一些麻烦。



▲想和亚萨特比轻功？别以为能轻易撤离战场。注意画面右下角，系列第一次出现小地图的设定。



■亚萨特的怒吼并不是单纯摆POSE，似乎有招集同伴的作用。

无休止的杀戮 就是我的天职！

亚萨特战斗须知

初代敌人布雷德的面具有防御力加倍的效果，虽然亚萨特的面具的功效尚未公布，但相信也与防御相关。再加上用脚指头想都知道是用于防御的圆盾，想必正面迎击三五成群的亚萨特会是件费时费力的事情。布雷德在被特定攻击命中后，面具和盾牌会被破坏，这可以成为对付亚萨特的参考。



▲除了牙尖爪利，亚萨特的尾巴也是玩家重点防范的对象。

新关卡公开

密林 米提斯之森

《鬼泣4》在场景设计的思路上有了比较大的调整，米提斯之森就是系列中首次出现的森林场景，第一眼看上去就像是某个FPS的战场。这里就是刚才介绍的强袭魔兵亚萨特和巨大树妖艾奇德娜的栖息地。森林一般会给人以神秘感，相信除了战斗之外，也会有一些谜题和机关等待着大家。



▲米提斯之森的植被属于热带风格，场景明亮，看上去藏不住什么怪物。



■除了森林外，林子深处还有一栋废弃了的建筑。

暗藏杀机的魔界之森



◀这里原本应该是个池塘，现在已经干涸了。画面的明暗阴影都有着不俗的表现。

新角色亮相

女骑士 格洛里亚





■黝黑平滑的肌肤与白衣、白发、白眼形成了显明的对比。



■她的武器是一把可以折叠的特制匕首，看起来有点像弯刀和飞去来器。

▶格洛里亚的速度与柔韧性过人，纤长的腿部配合高跟鞋也是足以夺命的利器。



看到我是你的幸运 惹上我是你的不幸

不知道凭借什么专长，格洛里亚，这样一位妖冶的女子出现在教团内，并且迅速窜到了魔剑教团的管理层，她是教团管理层中惟一的女性，对此教团内不少人对她议论纷纷。除了性感暴露的衣着外，淡蓝色的瞳孔在远处看如同白眼，少了几分活人的气息，更像是一个漂亮的玩偶。不要因为格洛里亚是个年轻女子就小看了她，在舞蹈般的动作中尽享战斗的快感是让她最兴奋的事情，在格洛里亚凶狠毒辣的攻击面前掉以轻心绝对只有死路一条。

此前相关报道 第一报 Tot.161 P18-P21 第二报 Tot.177 P28-P29 第三报 Tot.187・188 P18-P19

INFINITE UNDISCOVERY

インフィニット アンディスカバリー

万众瞩目的原创RPG在X360上再次降临



文 晴天 美编 NINA

提到本作的开发公司tri-Ace相信很多热衷于RPG的玩家都不会感到陌生，这家缔造了《女神侧身像》、《星之海洋》等经典系列的公司现在也将目光转移到了拥有不俗画面表现力的X360上，势必要与Square Enix和Microsoft联手为玩家奉上X360游戏史上最豪华的原创RPG。在本次的报道中，我们将为大家揭开本作的神秘面纱，从男女主人公的详细资料到让人无法自拔的战斗系统，相信能让更多关注的玩家领略到本作的独特魅力。

无尽的未知	Square Enix/tri-Ace	RPG
X360 インフィニット アンディスカバリー		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上



▲被投入大牢的卡贝尔显然还有些漫不经心，不过接下来的劫狱事件却让他第一次与艾娅相识，这难道就是命运的安排吗？

我们要否定未来 用双手去决定今后的道路



卡贝尔 カベル

被人误以为是光之英雄“希古门特”（シグムント），但实际上却是一个普通得不能再普通的浪荡青年，由于拥有“让大地复苏”的别名，所以为人和善，淡薄名利，属于与世无争的“好好先生”。事实上这样的性格并不适合生存在一个动荡的年代，太多的事与愿违让他失去了面对突发事件的勇气，而真正改变他一生的正是从他被封印军误认为是光之英雄而将其捕获，最后投入大牢开始。

游戏的关键词 锁



作为一款原创RPG，剧情自然是大家最关心的问题，而从目前官方公布的情报来看，游戏中关联所有事件的重要媒介就是图中的门型建筑，即被称为“锁”的古代遗迹。从整个画面的构图我们可以看到，“锁”的正上方正是由无数锁链所连接的月亮，而自古以来月亮都作为神的宝座照耀着整个大地，人类也利用其不断释放出的能量维持生活的繁荣和技术的进步。如今在空中被锁链束缚的月亮开始慢慢失去了以往的光辉，之前圣洁的光芒也发生了微妙的变化，开始腐蚀繁荣和平的大地，而我们的故事也从一个远古的传说开始：“当月亮坠落之日，便是整个世界毁灭之时”。





◀ ▲整个“锁”的占地面积非常大，层次分明的外部建筑给人庄严而神圣的感觉，而从近处观看，雕刻的轮廓也清晰可见，应该是人类历史上凝聚了众多建造者心血的巅峰之作。

Check Out 标题的含义

思考、困惑与发现应该是本作最想传达给玩家的人生哲理，标题中的アンディスカバリー(Undiscovery)这个并不存在于英文辞典中的单词则是由制作小组根据游戏的主题生造的单词。カバリー(Covery)代表掩盖、隐蔽，与代表否定的ディス(Dis)组合成了英文单词中的“发现、已知”，最后再加上英文造词中通常表否定的アン(Un)形成双重否定，随即诞生了代表“未知”的全新单词，这也意味着游戏中层出不穷的“意外与否定”才是峰回路转的剧情精髓所在。

©SQUARE ENIX CO.,LTD./Microsoft Corporation.All Rights reserved.Developed by tri-Ace Inc.

即时战斗系统公开

既然是tri-Ace制作的游戏，战斗系统的优秀程度相信体验过该社其他作品的玩家都会鼓掌叫好，而本作也采用了时下比较流行的"即时战斗系统"（リアルタイムバトル）来突出战斗的紧张与刺激。从目前公布的战斗画面来看，华丽的技能仍然是让战斗充满观赏性的决定性因素，而且在发动某些技能时，画面还会出现各种各样的特效来冲击玩家的视觉，相信这种结合了一定动作要素的战斗会对玩家的战术运用造成更多的影响。



◀画面右侧有一个"剑"的标志，并且其中的能量会随着战斗不断地累积，根据晴天的推测，这应该是发动某些必杀技或进入特殊"战斗状态"的计量槽，具体情况大家还是等待官方的公布吧。



▶在面对敌人时一定要把握好自己的位置，让防御出色的卡贝尔牵制住攻击力高的巨人，而敏捷的艾娅则与势单力薄的士兵进行周旋，因此多利用远视点来确定战场上同伴的位置是玩家必须铭记于心的战斗守则之一。

Check Out 即时战斗的特征

及时做出判断、根据敌人的数量采取不同的战术是此类型战斗给人最深的印象，而要让战斗起来不会太吃力，对敌人的实力以及行动规律了如指掌也是首要条件，因此无论是帮助同伴共同杀敌，还是披荆斩棘替同伴解围都会对玩家提出不小的要求，先训练一下自己敏锐的观察力吧。



▲艾娅劫狱时显然不知道卡贝尔是"冒牌货"，而从其轻车熟路的劫狱过程来看，她似乎对封印军某些设施的内部构造也了如指掌。

アーヤ 艾娅

在解放军中异常活跃的女性，虽然表面上看起来相当柔弱，但却很有责任感，对于自己承诺的事情一定会尽全力去完成。由于身手敏捷，所以最喜欢使用弓箭远程攻击敌人或使用强力的魔法来进行战斗，而她加入解放军的主要目的则是为了寻找传说中的光之英雄"希古门特"。最后在机缘巧合下她打听到了希古门特被封印军捕获的情报，并救出了被困于牢中的卡贝尔，而这个美丽的误会也成为了她和卡贝尔共同旅行的主要原因。



▶游戏前期艾娅也会充当魔法师的角色，对于一些物理防御力高的敌人，使用对应的魔法进攻往往会收到意想不到的效果。

强大的画面表现力 细腻而丰富的场景

冒险场景对于任何一款RPG游戏来说都是一个不能忽略的环节，即便迷宫设计得再巧妙，缺乏了周围景物的烘托，着实也很难让人提起兴趣。本作凭借X360的强大机能，将空间的纵深感表现得异常出色，配合自由伸缩的镜头，我们甚至还能看到很多隐藏的小细节，相信看完下面的场景截图一定会让你对游戏产生浓厚的兴趣。



◀这幅远景图中玩家可以看到"锁"的周边还存在着一些残缺的遗迹，而从月亮上延伸出来的锁链则连接到了世界的不同地方，以保证能为人类社会提供足够的能量以保持繁荣，而根据游戏的剧情设定，我们的主人公应该会来回奔波于这些锁链所连接的地点解决突发事件。

▼随着月亮开始腐蚀大地，原本茂密的丛林也变成了如此的景象，干枯土地在镜头拉近时会看到明显的裂痕，周围的树木也给人一种酷热难耐的感觉，不知道顺利解决事件后是否会让已经枯萎的大地获得重生呢？一切都只有在游戏中才会为大家揭晓。





▲从洞穴望出去正是翠绿的清新景象，枝繁叶茂的大树在微风中散发着熟悉的泥土气息，而且我们也不难看出游戏在光影方面的处理也达到了相当的水平，以求更加接近于真实的世界，难道各位玩家真的忍心让如此的美景随着世界的毁灭而不复存在吗？

Check Out 气氛诡异的场景

虽然在野外冒险会因为光线充足的原因让人感到轻松与惬意，但潜入某些特殊的场景后，游戏诡异的气氛才慢慢凸显出现，究竟在这些无法预知的区域中会有什么等待着玩家呢？是让人惊吓错愕的鬼魂，还是暗藏杀机的机关，总之，拿出自己的勇气来克服它们吧。



▲和普通的监狱比起来，这里更像是进行拷问的刑具房，油灯所散发出现的微弱灯光让大家可以看到墙壁上隐约可见的青苔，这个阴暗潮湿的地方的确不宜久留。





▲▶地面上有类似于矿车移动所必需的铁轨，周围各种紧闭的铁门应该也需要启动某些特定的机关才会开启，不过最引人注目的还是场景最深处冰冷的石门，反射的白光总给人相当诡异的感觉，不会从暗处突然出现不明物体吧？

游戏的进行方式



▲利用艾娅的远程攻击能够对敌人造成奇袭的效果，如果攻击力足够的话，还能达到直接秒杀敌人的目的，绝对不给敌人呼唤周围的同伴的机会。

敌人在地图上可见，靠近即发生战斗，甚至连解谜时还会出现怪物实时地进行干扰，如此反复便可以将游戏的剧情顺利地发展下去，而"无缝连接技术"的广泛应用也更加强调玩家对周围情况的把握能力，如果只是一味地和眼前的敌人战斗，忽略了慢慢迫近的强大敌人，那么最后必然会尝到失败的恶果。"被敌人发现"作为引发战斗的先决条件，如何吸引敌人的注意力，在什么时机吸引敌人的注意则更加值得玩家深思熟虑、精密计划，战斗时尽量朝空旷的区域移动，避免陷入敌人的包围圈都是能确保自己百战百胜的重要策略。



▼在发动攻击时画面上会出现一些按键的提示，这应该与玩家在特定键位上设定技能有关，而由于战斗是实时进行的，所以记住技能的发动顺序有些时候也会让战斗轻松不少。



▲右上方的缩略地图可以最直观地帮助玩家确认周围的情况，当然将更多的注意力放在眼前的游戏画面中才能减少很多无谓的消耗。

Check Out 场景对战斗的影响

如果大家还觉得游戏的战斗似乎没有什么新意，那么就要仔细看看下面的内容了。本作华丽的场景绝对不会再像以往的RPG只是充当陪衬的角色，在某些特定的区域玩家还需要仔细观察周围的环境来确定自己下一步的行动，正如右方图片所示，在波涛汹涌的海边，我们的主人公必须绕过惊涛骇浪到达另一侧的洞穴，而这个过程中泛起的水花则是出现海浪的前兆，如果此时玩家仍然不顾一切向前的话，最后必然会上演一出被海浪卷走的悲剧，为我们的冒险划上句号，因此只有等待风平浪静后，利用短暂的时间差才能通过这里。



▲画面左下方目前已知会出现"集中"与"自由"两种模式，不知道这会不会对敌人的索敌范围也造成一定的影响。

更富魅力的情景战斗

シチュエーション（情景战斗）作为本作引入的全新概念，对于玩惯了传统RPG的玩家来说应该是具有足够的吸引力，因为通常在这些战斗中，玩家的主要目的并不是要全灭敌人，而是会根据剧情的需要，在与敌人交战的同时达成一些特殊的要求.而结合以上介绍的战斗要素，在这种战斗中的实际感觉更加接近现实中的情景，将战斗的残酷与悲壮表现得淋漓尽致，而随时保持清醒的头脑也是临危不乱的最佳应对方式。



◀被敌人追上应该会直接GAME OVER，还是将同伴的行动规则设定为「逃跑」不顾一切向门口冲比较稳妥，此时游戏的视角也会随着玩家的行动而不断变化，是不是很有看电影大片的感觉呢？



▲空中的巨龙不断对地面喷出爆裂的火焰，试图将地面的一切化为灰烬。处于该场景的主人公应该避免逞"匹夫之勇"，尽快寻找安全的掩体来确保自己的安全，等待飞龙离去后再寻找其他的机会赢得战斗的先机，"君子报仇十年不晚"嘛。



▶抱着受伤的艾娅，卡贝尔无法再拿起手中的长剑进行战斗，而敌人显然也不会眼看着众人大摇大摆地离去，不断迫近企图对没有还击之力的卡贝尔痛下杀手，此时同伴的作用也被完全发挥出来，在他们的帮助下尽快逃离危险的区域吧。

文 十六夜 美编 anubis

SD ガンダム ジージェネレーションスピリッツ GGENERATION SPIRITS G-SPIRITS

在以往的系列中，战斗的主力是MS或MA，战舰只起到了移动格纳库以及提供炮火支援的作用。不过“战舰=配角”这一概念在本作将会被彻底改变，游戏中不仅加强了对战舰体积感的表现，更强化了包括攻击以及防御等多项要素，令战舰能够在本作的战斗中发挥出更为积极、更具战略性的作用。

SD 高达 G 世纪 战魂		NBGI	SLG
PS2	SD ガンダム ジージェネレーションスピリッツ		日版
	2007 年 11 月 29 日	1 人	6800 日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

巨大战舰间的大魄力战斗！



战舰指令

与以往系列相同，本作的战舰同样拥有“移动”、“攻击”等普通指令，更能够收容战场上的搭载机以及回收范围内失去战意的敌方机体，另外，还能够释放米诺夫斯基粒子支援周围的友军。下面就为大家具体介绍一下本作战舰拥有的几个主要指令。





散布

使用指令后战舰会在周围区域散布战斗浓度的米诺夫斯基粒子，敌人攻击这一区域内的目标时，命中率都会下降。

搅乱幕

在周围区域释放光束搅乱幕，令影响范围内所有机体对光束攻击的防御力得到暂时性大幅度提升，是在后手状态进入遭遇战时的必然选择。

回头

战舰的火力配置都集中在前方，因此要想攻击到其他方位的敌人就一定要选择“回头”指令令战舰调整舰首位置。

舰炮射击

本作增加的战舰指令，用于发动对敌方战舰的强力攻击。当玩家选择“舰炮射击”攻击对方的主舰时，可以获得附近友军战舰的支援攻击。最多可以邀请两艘战舰加入攻击，但需要注意的是只有当目标同样也位于友军攻击范围时支援才能生效。



◀“舰炮射击”虽然威力大，但只能用于攻击敌方战舰。

复数攻击

在系列以往的作品中，“一齐射击”的指令效果是攻击射程内一定数量的敌机体，是战舰对前线最主要的支援手段。本作虽然取消了“一齐射击”，但却将每种武器都设定了锁定数——战舰上的每种武器都能够根据锁定数攻击相应数量的目标。

拉·凯拉姆





▶与以往一样，本作战斗中战舰最多能够同时攻击8个目标

战舰弱点

战舰在本作中虽然很多方面都得到了强化，但也并不会成为无敌要塞——由于设定了“弱点”这一要素，即使是火力相对薄弱的MS也有可能击沉战舰。本作的战舰在地图上会占据相当多的“格子”，而其中就有1格或是几格被设定为弱点。只要在选择攻击位置时找到了战舰的弱点并命中，就能够给目标造成相当大的伤害——寻找并熟记每种战舰的弱点，是对战舰战的关键。



© 创通・サンライズ

此前相关报道 第一报 Tol.186 P38-P39 第二报 Tol.187-188 P64

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

11月可以说是次世代游戏全面开花的月份，而且这个势头必定是会持续到年末的，毕竟年末商战的好戏才刚刚开始。各主机全面开花，大家都可以在上面找到适合自己的游戏。相信大家在拿到这本杂志的时候已经玩到了《刺客信条》、《使命召唤4》、《超级马里奥 银河》了，这些次世代游戏可以从寻求刺激、解谜、轻松等各方面给你带来享受。对了还有那款有马里奥和索尼克的奥运会游戏也别错过了，那可是全家同乐的不二选择，在里面还会看到福娃哦。《生化危机 安布雷拉年代记》虽然素质只能说一般，但作为生化FANS还是很有必要去玩一下的，里面可是能看到绷带版艾达·王的。(为什么笔者想到了绷带绫波丽……)

家庭滑雪

在家里体验滑雪的美妙

Wii	■Family Ski	■日版
ACT	■NBGI	■预定 2007 年冬发售

想知道滑雪的味道吗？也许对于很多生在南方的玩家一直都无缘这项惊险刺激而富有激情的体育运动，现在大家不用担心了，如果不能玩真实的滑雪，何不在家模拟呢？这款即将在Wii上发售的滑雪游戏也许会让大家满足一下。游戏充分利用了Wii的独特操作，双节棍手柄就像是滑雪杆一样，玩家做出相应的姿势就能在屏幕上演示出滑雪的动作。如果你对这款游戏的动作敏感性有什么疑问的话，其实没什么必要的，比如在拐急弯时做出身体倾斜的姿势游戏中会很好地表现出来，倾体、屈膝，显得自然流畅，玩家就像在真的滑雪一样。

游戏中滑雪的难度分为了初级、中级和上级的等级，等级一共有十几个，还有的滑雪道上设立了跳台等特殊设施。游戏对应四人同时游玩，如果可以的话大家可以和自己的父母同时游戏，让全家都参与到这项运动中来。 [文：邪魔天使]



▲标准的滑雪姿势，玩家一开始最好适应一下。



▲挥动滑雪杆加速，速度会明显上升。



▲将身体蜷缩以此来减少阻力从而达到最高速。

文字解谜 Wii

Wii	■ことばのパズル もじぴったん Wii	
PUZ	■日版	■NBGI
预定 2008 年 3 月发售		

教你学习日语单词



▲游戏中拼写单词的格子变化是很多样的。

大家应该记得NBGI曾经在GBA和PSP上推出过一个拼写单词的游戏，通过填空的形式拼出一个日语单词，对学习日语来说有很好的帮助。当然，游戏并不是简单的拼写，在规定的格子上填入假名有时也会有限制，比如需要转动方格、必须在规定的假名中选择、只能拼写三个或四个假名以上的单词才算成功等。现在这款游戏将通过下载形式登陆人气家用主机Wii，现在大家可以在大屏幕上享受这款轻松的寓教于乐的游戏了。本作的关卡数量有200多个，游戏中还有双人对战模式，通过拼写单词来占地盘，最后谁多谁胜。当然，游戏里还收录了诸多日语的常识性词汇和最新流行语，并搭载了12万个单词的词典（前作NDS版搭载了10万单词词典）。作为新要素游戏在通过一个关卡后会得到一些特殊的收集性东西，并且将来还将推出关卡、道具追加的下载服务。

[文：邪魔天使]



▲用文字进行对战一定非常有趣。

▼游戏中收录的单词有很多，想学日语的玩家可以考虑哦。



战国BASARA2 英雄外传

体验新的战国活剧

多机种	■战国 BASARA2 英雄外传	
ACT	■日版	■Capcom
预定 2007 年 11 月 29 日发售		



■本愿寺的加入很受筋肉爱好者欢迎。

近日CAPCOM公布了《战国BASARA2 英雄外传》的外传故事模式中的开场动画，以及新武将的武器和防具等情报。所谓外传故事模式，就是分别讲述了伊达政宗、真田幸村、前田庆次、长曾我部元亲、风魔小太郎这5名武将的不为人知的事迹的故事模式。本作的开场动画舍弃了以往的CG动画方式，改用了卡通动画，带给玩家另一番新的感觉。然而在本作中新登场的武将也将会拥有各自的特殊武器以及防具，当然与《战国BASARA2》中的特殊武器一样有着很夸张（帅？）的造型。并得知在市的故事模式“眠れ绯の华”中的登场人物将会有织田信长、浓姬、森兰丸以及明智光秀等。在天下统一模式中，玩家在进行各地攻略战的同时，敌方势力们也在相互争斗。而本作中将支持2人协力游戏，无论是面对多强大的对手两位玩家只要齐心协力都可以将其战胜，在共同努力下完成统一天下的霸业。游戏中当玩家即将完成天下统一目标之时，松永久秀将会率领大军夜袭我方大本营，给予我军以重创。而与前作《战国BASARA2》相同，战国豪杰宫本武藏也将随机向玩家发起挑战。 [文：阳光成员 积木]



■游戏中的2D动画非常精美。



■怪异的武器也是该系列的一大特色。

小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史

Wii RPG ■小さな王様と約束の国ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル ■日版 ■Square Enix ■预定 2008 年 3 月发售

首款 WiiWare 下载专用游戏





誓要复兴故乡的小国王

本作的主人公正是年幼丧母并失去故乡的小国王雷欧。母后去世后不久，父王艾比达夫神秘失踪了。雷欧虽继承了王位，但失去了父王的国家因瘴气的侵袭而遭到了灭亡。因此，雷欧非常憎恨自己的父王。之后，雷欧与心腹大臣伽姆一起逃离了走向毁灭的故乡，为了追寻父王的消息，持续了数年的流浪生涯，直至来到了边境之地。遗落在边境之地的水晶认为雷欧拥有治理此地的伟大之王——霸王的资格，并赐予了他能把回忆化成实体的魔法力量——建筑术。

雷欧 レオ

种族：克拉法特族



▲使用建筑术后，那不可思议的力量不单会建起房子来，还会自动招来居民。

只有无人城堡与水晶的边境城邑

在远离世界中枢的边境之地中，耸立着一座无人的城堡，在城墙的包围下形成一个荒芜的城邑，然而在城邑的中心广场中的水晶虽布满了绿藤，但依然散发着光芒。传说中，这片土地曾经是强大繁荣的王国，但当雷欧他们到达这里时只剩下城堡和水晶，除此之外一个人影也没有。听说被选上的“王”在碰触到水晶之时，水晶就会赐予他繁荣的王国和人民。

紧握王国复兴之键——建筑术

所谓建筑术，就是雷欧从水晶那里获得的力量，能建造出民居以及武器屋等建筑物。游戏的主线就是玩家要利用建筑术让本来只有城堡和水晶的国家发展起来。使用建筑术就必须要消耗一种隐藏于精灵石里的被称为“精灵力”的力量。精灵石散布在城邑周边的迷宫中，因为迷宫里栖息着各种各样凶残的怪物，所以要去取得精灵石有一定的危险性。雷欧尚且年幼，与怪物战斗还是很危险的，这就需要派旗下的冒险者到迷宫探险，并带回精灵石。随着城镇建设的发展，聚集的冒险者就会越来越多，便能取得更多的精灵石。［文：火云］



公私兼管、忠心辅助国王的可靠大臣

伽姆身为雷欧的老师同时，也像雷欧的姐姐一般，时常在身旁支持着他。在雷欧继承了王位之后，伽姆年纪轻轻就当上了王国的大臣，为国王效忠。直到雷欧获得了建筑术而开始重建王国，伽姆依然一如既往。只要雷欧摇响随身携带的铃铛，伽姆就会使用自己得意的魔法来到他的身边，无论是国家建设事务或是国民管理，甚至连雷欧的睡眠时间等生活作息都一手包办。伽姆的母亲是纯粹的塞尔基族，热爱自由，追求自我。伽姆从通晓民间传说的母亲身上学到了不少知识。

伽姆 チャイム

种族：混血儿（克拉法特族与塞尔基族）



▶随着王国的复兴，隐藏在水晶中的谜团就会逐渐被解开。

信赖铃音 肖邦之梦

让你体验新感受的 RPG



▲与乔巴一战后阿尔格雷德从卡巴萨大桥掉进河的情节。

PS3 RPG ■トラスティベル ショパンの梦 ■日版 ■NBGI 预定 2008 年发售

在X360上大放异彩之后《信赖铃音 肖邦之梦》将再战PS3平台。本作以超唯美的画面、新感觉的战斗系统在玩家当中获得了很好的评价，作为NBGI第一个次世代主机的RPG有着重要的意义。游戏囊括了诸多明星制作阵容，音乐、配音都出自知名人士，再加上以钢琴诗人肖邦的梦中世界为舞台，以人类的“生命”为焦点展开的极具内涵的故事，让本作无论在外在还是内在都有很好的表现。

在登陆PS3平台后游戏新增了许多要素，比如增加了可使用角色，新的事件等。游戏开发包括制作了《星之海洋》、《女神侧身像2》音乐，以及《霸天开拓史》的Monolith和共同开发公司tri-crescendo，担任游戏中肖邦钢琴曲演奏的是世界著名钢琴家斯塔尼斯拉夫·布宁，而游戏音乐则是由创作了《传说》、《星之海洋》和《女神侧身像》三大系列音乐的樱庭统制作。

游戏的战斗系统虽然是回合制，但却纳入了时间的概念。战斗最多三人进行，当轮到某角色行动时他可以在规定的时间内自由行动，再加上游戏中光与暗的设定以及两种属性下必杀性能的改变，所以本作的战斗还是很有战略性的。游戏的必杀由一个按键就能完成，所以对于不擅长动作游戏的玩家来说本作的操作极为简便。

［文：邪魔天使］



库雷谢特

巴洛克城的王子，下任国王继承人，凡事以巴洛克国民为第一出发点，富有正义感，为了国民和国家的安全甚至自愿前往帝国充当人质。

年龄	29 岁
武器	锤
声优	小西克幸



赛蕾娜缇

年龄	23 岁
武器	杖
声优	折笠富美子

库雷谢特的未婚妻，是个气质高雅、品格高尚、有主见的女性。凡是自己觉得正确的事都会直言不讳地说出来，但却会让人很信服。

追加剧情



▲手持战锤和盾的库雷谢特像个圣骑士。



▶用杖的库雷谢特一看就知道是个魔法型角色。



■玩家可以驾驶战斗机轰炸地面目标。



■士兵用随身携带的PDA查看战场地图。



■爆炸效果十分壮观，通过爆破还可以打开一些新的通道。

前线 能源之战

多机种 ■Frontlines: Fuel of War
FPS ■美版 ■THQ
预定2008年2月发售

对应主机为PS3、X360

争夺世界最后的大油田！

《前线 能源之战》由Kaos团队制作，该团队由曾经制作了《战地2》、《战地1942》等名作的制作人员构成。这款游戏发生在2024年，讲述了红星联盟与西方联盟之间为了最后一块大油田展开了能源争夺战，玩家扮演“星犬师”的精英士兵进入前线作战。

游戏为玩家提供了开放式的战场，完成哪些目标和如何完成都任由玩家决定。地图中有很多目标点，玩家可以自由选择突破的顺序，但是游戏名之所以叫做“前线”，是因为玩家在游戏中需要一个个前线逐层突破，完成了一个前线范围内的任务目标后才能进入到下一个前线，《战地》中那种悄悄溜到敌后阵地战斗的方式是行不通的。在地图中可以看到前线的覆盖范围。由于是发生在近未来的战斗，游戏中的武器都非常先进，并且某些场景可以破坏，比如将一道墙炸开，打开一条新的通道。

本作也有多人模式，在玩家自建服务器的情况下，X360和PS3版都可以16人游戏，而如果通过THQ专门准备的服务器，则可以进行32人游戏。

[文：阳光成员 清国倾城]

历史频道 血战太平洋

二战史实原景重现！

多机种 ■The History Channel: Battle for the Pacific
FPS ■美版 ■Activision
预定2007年11月20日发售

对应主机为PS3、X360

看过电影《父辈的旗帜》后，你是否对二战中的硫磺岛战役很感兴趣呢？现在有一款游戏将会把二战中的太平洋战役真实重现，当然也包括硫磺岛战役。这款由Activision公司与美国历史频道合作开发的《血战太平洋》，将会让玩家亲自体验太平洋战场上的一些经典战役。市面上描述太平洋战场的FPS游戏不少，但是这款新作既然是由美国历史频道合作开发，自然在历史实况的再现方面尤其独到之处。在游戏中，玩家将以美军士兵的视点进行游戏，游戏场景非常丰富，有茂密的森林，有荒芜的火山岛，战斗采用时下流行的组队方式进行。美国历史频道为游戏提供了大量珍贵的历史资料，确保游戏中的各种事件的细节都能够尽量符合史实，玩家可以看到很多经典时刻。游戏的任务种类也很丰富，除了普通的地面战外，还可以用炮台击落战斗机。此外本作也设计了多人游戏模式，包括有死亡竞赛、夺旗、歼灭战、组队歼灭战等经典游戏模式。

[文：阳光成员 清国倾城]



▲将美国国旗插上硫磺岛的摺钵山，这经典的一幕在游戏中逼真再现。



▶在丛林场景中的作战场面，可以看到本作的画面相当惊人。

反重力赛车 脉冲

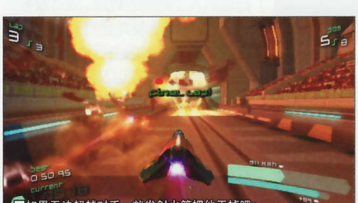
未来赛车火爆开战！

PSP ■Wipeout Pulse
RAC ■欧版 ■SCEE
预定2007年12月7日发售

《反重力赛车》因其令人头皮发麻的速度感而受到玩家的喜爱，续作将会在其基础上增加更丰富的游戏模式。本作总共有7种游戏模式，赛道总数为24条，共有8个车队参加比赛。在高速赛道模式中，每场比赛需要跑7圈，跑完一圈就会获得一次加速奖励，到了后期速度感将会强到令人难以控制；在歼灭战模式中，玩家的目标是摧毁对手的反重力赛车，同时躲避敌人的攻击。前作的各种武器都会收录，比如能量护盾、机关枪、火箭炮、地雷等，只要驾车经过赛道中的某些特定标记处就可以随机获得。

单人模式中共有超过16场系列赛，每个系列赛有8到16场比赛，游戏内容非常丰富。本作也对应ad hoc和infrastructure多人联机模式，今后还将提供新赛道下载。游戏中还收录了一个照片模式，比赛结束后按SELECT键即可进入该模式。玩家可以随意选择镜头角度，自由缩放，将比赛中的经典时刻截图保存。并且玩家在比赛的时候，还可以播放保存在记忆棒中的MP3，让玩家在自己最喜欢的音乐中进行比赛。

[文：阳光成员 清国倾城]



■如果无法超越对手，就发射火箭把他干掉吧！



■游戏中经常会有相当壮观的爆炸场面。



■时速549公里！这才是真正的极速狂飙！

梦精灵 星降夜物语

带你进入梦中世界


■游戏美轮美奂的画面很容易让人沉醉其中。

Wii ■ナイツ ～星降る夜の物語～ ■日版
ACT ■SEGA ■预定 2007 年 12 月 13 日发售

随着游戏发售日的临近，近日本作的官方网站又公布了游戏的"天气系统"。根据游戏的设定，每次玩家都会操作主人公在"精神世界"中冒险，并在其中所居住的 A-LIFE（人工生命）帮助下，一步步接近造成噩梦的梦魇，击败它以解放人们被束缚的灵魂。这些形形色色的"精神世界"并不是只是由程序员为玩家设计的一个个关卡，只要玩家每次开机进行游戏，游戏就会读取当前Wii主机"天气频道"的相关信息，并根据得到的数据来改变游戏中场景的天气状况，以追求更加接近现实的游戏感受。在下方看到的图片中，大家能很直观地看到"天气频道"对游戏画面造成的影响，如果不同的天气还会影响攻略方法的话，那估计又会让不少玩家忙活一阵子了。

另外，在游戏的每个关卡中，玩家还会得到各种各样的"面具"来进行变身，即便是单纯的飞行也会因为不同的变身状态而发生很大的变化，看来如何运用这些能力是通过关卡的关键所在，甚至在通过 Wi-Fi 网络与其他玩家对战时也会产生至关重要的作用。[文：晴天]

与 A-LIFE 搞好关系

游戏中它们可是玩家获取过关提示的主要途径，别看它们小巧可爱的样子，如果玩家做出了某些错误的举动，它们一定会毫不留情地撤手而去。如果你不想在四周空空荡荡时感到无所适从，那就努力达成它们的愿望吧。


■游戏中有许多可爱的东西出现哦。

晴天


▲所谓"晴天好心情"嘛（笑），在这样的环境中游戏应该是最惬意的了。

▼游戏之所以选择在这个时间发售，应该是想让所有的玩家都体验一下白雪皑皑的美景吧。

下雪



雷雨


▲远处的闪电让人不寒而栗，不知道会不会有强力的怪物出现阻挡玩家的去路呢？

放课后少年

带你回到天真的童年时代

NDS ■放课后少年 ■日版
ETC ■Konami ■预定 2008 年 1 月 31 日发售

还记得小学时下课后与伙伴们一起弹弹珠、捉迷藏、探险吗？现在你还能记得多少童年的事情呢？Konami将带领我们回到那个年代，回到我们还是那么天真、对未来充满了各种幻想的童年时代。游戏的时间设定在昭和50年初，地点是在一个乡下的小镇。玩家扮演一个小学六年级的少年，由于要搬家不得不离开以前的学校、以前的朋友，在这最后的一个月时间里要与伙伴们留下美好的回忆。游戏中我们可以看到许多日本小孩子玩的游戏，也许在里面还能找到我们所熟悉的东西。

在游戏中，从学校放学后一直到太阳下山的这段时间都能是能够自由玩耍的时间，小镇、后山以及神社都是修和他的伙伴们游乐的场所，与同班同学们一起聊天、游戏等等，充分享受放学后悠闲快乐的时光。不过，不管在那里玩耍，晚饭时间都会被家长"强行"叫回家哦！

在学校操场、公园空地、糖果店里都能玩到那些熟悉的童年游戏。调查不同的地点，修也会有各种不同的反应，非常有趣。本作中收录了很多儿时的游戏，这里就为大家介绍其中的几个。还有，在游戏中能够得到超级赛车橡皮擦，有了这个东西，修就能和所有的伙伴玩赛车游戏。

本作还有分支情节，根据与每个伙伴的亲密度不同，最后留下的回忆也不一样。整个游戏充满了怀旧的气息，环境、人物都具有上个世代的感觉。这款怀有童趣和淡淡的忧伤的游戏很适合那些二十岁以上的玩家，在游戏时也许会重拾当年的童心吧。



◀游戏的画风很清新，充满了童趣，相信大家在玩这款游戏时会回忆起儿时许多快乐的日子。


▶充满了田园气息的乡下景色让人心情平静。


◀游戏中我们能看到许多昭和时期日本的风貌，大家可以在这款游戏中了解到那个时代的日本的许多风土人情。

[文：邪魔天使]

高达无双 国际版

最单纯的国际版


■Z高达对神高达，很好，很强大。

X360 ■ガンダム无双 インターナショナル ■日版
ACT ■Koei ■预定 2007 年 12 月 27 日发售

《高达无双》由光荣公司旗下负责"无双"系列开发工作的ω-Force小组制作，以表现"前所未有的爽快战斗"为游戏的开发主旨，力图为玩家展现波澜壮阔的宏大战争场面和一骑当千奋勇杀敌的爽快感，可以说是一款与以往任何一部《高达》作品都不同的，具备独特魅力的游戏。本作的主要模式被称之为"OFFICIAL MODE"，将收录《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》三部系列经典作品，并在游戏过程中忠实再现原作中的经典剧情以及战斗场面。玩家不仅可以扮演原作中的主人公阿姆罗进行游戏，还可以扮演夏亚等敌方角色，通过不同的视点来欣赏这段庞大的"机动战士高达"故事。

继今年3月发售的PS3平台上的日版《高达无双》之后，于8月美版分别在PS3和X360平台上发售，现在NBGI又公布将于12月发售X360版的《高达无双 国际版》。《高达无双 国际版》与之前的版本的游戏内容完全一致，只是同时收录了日语和英语两个语音版本，玩家可以自由切换，不过并不对应 Xbox Live，实在很不厚道。另外，NBGI公司宣布，为了提升游戏的质量，原预定于 2007 年内发售的X360版《机动战士高达 特洛伊行动》将延期至 2008 年发售。[文：阳光成员 积木]



■游戏内容几乎与PS3版一样。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×3 热血推荐×5

栏目主持 ACE飞行员

本期开篇首先要给自己猛拍一砖。在上期“黄金眼”栏目中，本人误将《皇牌空战6》的信息条写错，犯这种简单低级的错误实在不应该。发现错误后，本人的心情犹如吃了一个绿头苍蝇一样的难受。希望各位读者能够原谅我这个愚笨的错误。另外，经过编辑部内部讨论决定，今后跨平台大作（例如本次的《使命召唤4》）将只给出一个机种的评语，另外一个机种的评分将在页面下方给出。如果两者间有巨大区别，我将在评论文字中写出来。《使命召唤4》之所以获得满分评价，除了电影般的单机模式外，还在于本作拥有趣味性满点的联机对战模式，希望有条件的玩家赶紧上网进行旷日持久的厮杀吧。

使命召唤4 现代战争



黄金珍藏

画面 要场面有场面，要细节有细节
音效 强烈推荐用5.1声道来体验
系统 多人网战的大飞跃

总分 30

我为能玩到这样的游戏而感到自豪！

ACE飞行员

夜袭货轮、游街示众、最后三枪、VIP营救等令人拍案叫好，双人狙击关卡让我玩了超过10遍，这种感觉是心灵上的全面感染。有时我甚至舍不得将游戏进行下去，生怕这一切美好体验过得太快。游戏中出现了两位FPS历史上最有男人味的NPC，他们的存在会让你体会足够的人情味与超越一切游戏的感动。

GOUKI

天啊，我要赞美生活的美好，真是难以想像如此高质量的关卡设计与多人游戏体验都包含在这一款游戏里，忘掉其他同类游戏吧，在这个游戏面前，你会发现成为一个喜新厌旧的玩家是多么地容易，还没有哪款游戏的单机和在线模式都如此地吸引我，以至于我在想，我会一直玩这款游戏到什么时候？

十六夜

本作的单机模式就是要玩家亲身体验现代战争，亲自使用各种甚至连名字都叫不上来的装备在战场上驰骋，这种感受只可能在本作中才能感受到。逼真的战场气氛、电影化的剧情以及先进的武器装备，令本作成为吸引男性玩家的特效药，而令人欲罢不能的网战更是极大程度延长了本作的游戏时间。

■DVD-ROM■Activition/Infinity Ward■Call of Duty 4: Modern Warfare■FPS■2007年11月5日■1~16人■无对应周边■硬盘记忆

超级马里奥银河



黄金珍藏

画面 当前Wii上画面最好的游戏
音效 交响乐与宇宙背景完美结合了
系统 未来平台动作游戏的新标竿

总分 28

买Wii不玩马里奥，就是对不起宫本茂。

GOUKI

在游戏的过程中自己常常惊叹于制作人的奇思妙想，同一关卡不同任务的设定虽然只是将系列作品的特色延续下来，但在星球间穿梭冒险的设定让游戏的舞台有了更多的变化。这是一款能够让我感受到发自内心快乐的游戏，同时我也明白，对于喜欢平台动作游戏的玩家来说，它根本就是可遇而不可求的。

多边形

首先，借Wii的独特操作，游戏就已经非常有趣了。而这次游戏中1P和2P合作游戏绝对是一大亮点。虽然只有1P一人可以操作游戏角色，但是2P通过光标进行各种辅助工作，不仅不会闲着，还能降低一些游戏的难度，但是却增加了游戏的乐趣，还能够达成一些单人无法做到的事。

炎骑士

我只想说的是，很久以前的感动又回来了！这次的马里奥以空前的场景，新颖的操作，多样化的关卡完全俘虏了我。游戏充满着一种神秘、奇幻但是又童话味十足的感觉。但是有些场景的上下颠倒以及不断旋转会引起部分玩家的胃部不适。总体来说，此作完全可以算得上最强大的次世代童话剧。

■DVD-ROM■Nintendo■SUPER MARIO GALAXY■ACT■2007年11月1日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

寂静岭 起源



黄金珍藏

画面 部分运镜已达到电影水准
音效 OP和ED一如既往的销魂
系统 系列的元素在其中都有体现

总分 27

这个游戏的所有武器质量都不过关。

玛娜

历代作品的要素在本作中都有体现，1代之前的剧情、2代风格的众多暗示、3代的换装系统、以及4代由玩家自己操控在表里世界切换的设定——在进行游戏的时候，确实能感到本作与其他作品密切的联系。最大的缺陷就是流程过短，好在UFO结局和隐藏服装一定程度上提高了重复的价值。

火云

很难想像在掌机上居然能够玩到如此原汁原味的《寂静岭》，制作小组再次聪明地利用噪点掩盖了掌机机能的劣势，使得画面表现上居然接近PS2的水平。本作中怪物的数量也许是系列中最多的，武器损坏系统也让玩家不能依赖一把武器闯天下，但是满地都是随手就可以捡到的武器稍许破坏了恐怖感。

邪魔天使

作为一款掌机游戏，本作在画面上的表现实在是无可挑剔，音乐也一如既往的出色。剧情与1代和3代连接的较为紧密，算是对系列的一个补完。不过结局显得稍为仓促，流程的长度也较短，让人意犹未尽。隐藏要素方面还是比较厚道的，15套服装以及其他一些隐藏的小要素使游戏的可重复性满点。

■UMD■Konami/Climax■Silent Hill Origins■AVG■2007年11月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

真・三国无双5



热血推荐

画面 问题比较明显
音效 部分音乐出彩
系统 还有上升空间

总分 25

有多少优点，就有多少缺点。

纱迦

同屏人数更多，但久违的人物消失现象再次出现；所有角色的动作均全部翻新，但部分角色的招式几乎相同；不拘一格的人设令人眼前一亮，但仅有17名角色有无双模式。游戏的优点缺点都很明显，再加上由于振动、音效、画面效果而导致游戏的手感也不如过去，拿不到高分是很正常的。

D・S

敢对自己的招牌作品进行大刀阔斧改动的公司不多，但Koei显然是其中的一个。《真・三国无双5》彻底摈弃了以往换汤不换药的续作方针，打造出了一条新的无双大道，尽管细节设置上还有许多粗糙之处，但这也是经典系列进行新锐改革的必经之路。毫无疑问，次世代无双从此降临了。

邪魔天使

本作最大的变化无疑是在动作上，区别于以往的蓄力攻击和加入了连击的概念后让人觉得越到后期越爽快，爬墙、游泳的加入让这款动作游戏的战略性和变通性更强了，丰富了游戏的玩法。技能树的导入也让角色的个性更突出，不过游戏中个别人物的设定看上去的确不是那么习惯。

■BD-ROM■Koei■真・三国无双5■ACT■2007年11月11日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

使命召唤4 现代战争/Call of Duty4:Modern Warfare/Infinity Ward/FPS/PS3 评分 30

瑞奇与叮当 未来毁灭器



热血推荐

画面 本世纪 3D 动画级别
音效 爽快的打击和爆炸音效
系统 丰富的武器种类和成长要素

总分 25

游戏过程就像是在操作一部皮克斯的动画片。

胜负师

这是一款以3D动画电影级别为制作目标的游戏！尽管因为画面锐化，减少了宣传片中那种电影胶片的感觉，但流畅的人物动作，精细的场景和复杂的背景都让人惊叹。虽然流程不长，但丰富多样武器设计独具匠心，再加上剧情中充斥着卡通式幽默，可以让人以放松的心情面对紧凑的游戏节奏。

火云

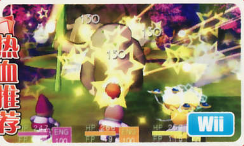
沉寂了一段时间，“《瑞奇与叮当》”系列的最新作在次世代机上强势登场。画面的进化是最为明显的，庞大的场景以及丰富的要素令玩家在冒险过程中总有新发现，而不少场景对镜头的运用也很成熟、战斗方面本作削弱了射击要素，这令爽快感有所减少，不过新增的不少特殊弹药倒是很有意思。

十六夜

本作在色彩的运用上让人眼前一亮，艳丽的画面仿佛把玩家带入了一个童话的世界，进行游戏时仿佛实在欣赏一部好莱坞动画大片。游戏的场景之大也达到了系列之最，流畅的动作以及丰富的武器效果让战斗变得热闹而有趣。只是本作在武器升级系统上的变化不大，很难让老玩家感到满意。

■BD-ROM■SCEA/Insomniac Games■Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction■ACT■2007年10月23日■1人■无对应周边■硬盘记忆

欧普纳大冒险



热血推荐

画面 大概是 480p 的极致
音效 收名家制作，质量保证
系统 倒吃甘蔗，越吃越甜

总分 24

如今少见的高难度RPG。

纱迦

看人设还以为是低龄向游戏，没想到游戏的难度如此大，和15年前的RPG差不多。即时方式进行的战斗让玩家必须全神贯注，打起来不会有一成不变的感觉。画面和音乐都不错，分支隐藏要素异常丰富，剧情也具有深度。喜欢老式RPG的玩家不容错过。要是战斗的操作能够更方便一点儿就好了。

玛娜

难以想像这种风格能吸引多少玩家：游戏的人设很有性格，战斗系统是运用体感功能往外丢球，又登场在Wii上——但其实它却是款非常传统的RPG。本作的丰富要素足以看出在制作方面下的苦心，使用抛球的方式战斗的设定更是别有趣味，而且，它还是Wii上第一款真正的正统RPG。

晴天

在寻找自己亲人的途中，玩家需要接受各种各样的工作来增加和NPC的友好度，并借助他们的力量到达新的区域。游戏的战斗也充分利用到了Wii的体感功能，玩家只有恰到好处地控制能量球攻击的轨迹才能对敌人造成更大的伤害，对于玩惯了按键式RPG的玩家来说，需要一段时间适应才行。

■DVD-ROM■Koei■オプーナ■RPG■2007年11月1日■1人■无对应周边■自带记忆功能

火影忍者 忍者的成长



热血推荐

画面 精装后的木叶村让人眼前一亮
音效 极富节奏感的古韵很有特色
系统 自由度与丰富性再度提高

总分 24

“火影”史上制作最为精细的一款佳作。

D·S

最近动漫改编作品大有扬眉吐气之势，继制作精良的《龙珠Z 电光石火》之后，本作也一扫以往火影作品的滥竽充数之感，将一个面貌全新的木叶村通过高级卡通渲染技术活灵活现地展现在了我们面前，玩家在游戏中的自由度与投入感也因此达到了史无前例的高度。作为一个喜欢游戏的火影FAN，你别无他求。

胜负师

目前画面最好的《火影》游戏！这几乎是所有人对本作的第一印象。高级别卡通渲染技术将原作人物与场景完美再现，穿插原作动画的剧情，也让《火影》FANS备感亲切。因为游戏主要针对的欧美市场，所以在进行方式上有意识地向《GTA》靠拢，动作、格斗、收集等要素的结合还比较到位。

炎骑士

在无数《火影》改编游戏中，本作是玩法比较特别的一款，而且画面水准也非常高。木叶村非常庞大，在各处游荡，完成任务提高村民好感度的感觉有些像《GTA》，游戏的第一个小时因为要靠收集钱币开启各个店铺，所以会有些沉闷，但之后战斗技能的重要性会突显出来，趣味性大增。

■DVD-ROM■Ubisoft■Naruto：Rise of a Ninja■ACT■2007年10月30日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

马里奥与索尼克 北京奥运会



热血推荐

画面 清新简洁的卡通风格
音效 经典音乐音效大集合
系统 《Wii Sports》加强版

总分 24

最具市场潜力的奥运游戏。

多边形

说起来Wii上面的SPG游戏出了不少，不过这款游戏可以算得上是同类游戏中内容最丰富的，比赛项目让人眼花缭乱，加上都是熟悉的身影在运动场上挥洒汗水，的确别有一番感觉。虽然在一些传统项目上的操作没什么新意，但是像皮划艇这种新增项目的确让人眼前一亮，操作起来非常有趣

胜负师

奥运加游戏明星的组合非常具有话题性，但从整体表现来看，只能算是中规中矩。游戏中收录的体育项目不少，各角色有着相当不错的平衡性。射箭、蹦床等少数项目的设计还比较有新意，纯体力项目也加入了一些技巧性操作。但对于已经有过一段时间Wii体验的玩家来说，不会有太多惊喜。

玛娜

本作是款话题性大过本身的游戏，其中收录了大量的体育竞技项目，非常适合多人一同游玩，任务模式也会谋杀玩家大量时间。不过和马里奥的其他多人游戏相比，本作更加重视技巧性和挑战性，简单地挥动手柄再也不是取胜的关键，可惜游戏的重复性比较高，而且小游戏集合确实已经太多了。

■DVD-ROM■Nintendo■マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック■SPG■2007年11月6日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

吉他英雄III



画面 画面对这款游戏毫无意义
音效 音乐是这款游戏的全部
系统 普通的落下型音乐游戏

总分 23

老瓶装新酒的量产化作品。

D·S

大概是原班人马被拉去做《摇滚乐队》的缘故，这个游戏系列彻底堕入了音乐游戏一贯换汤不换药的怪圈——画面、系统、隐藏要素等几乎都没有半点变化，惟一变了的只有歌曲而已。虽然这次本作中许多歌曲都是耗费巨资购来版权的原唱版本，但效果却并没有显著多少——至少对大部分轻度玩家而言。

火云

由制作组翻唱的超多经典摇滚曲目是该系列最抢眼的特色之一，而本作更是有一半以上的经典作品都是原音收录！另外邀请Slash等著名摇滚乐手加盟制作阵容也是不小的卖点。如果没有吉他控制器的话游戏的操作手感很差，有条件的玩家还是购入一个专用控制器才能更完美地体验本作带来的震撼。

胜负师

个人认为在音乐游戏领域创造辉煌战绩的“《吉他英雄》系列”，已经像其他MUG品牌一样，进入了发展的瓶颈期。固化的画面水准和系统构架让人很难看出游戏的进步所在。这次除了对战，就再没有全新要素了。当然，第三作的选曲依然经典，细节上的小变化也突显了值得称道的学习曲线。

■DVD-ROM■RedOctane■Guitar HeroIII：Legends of Rock■MUG■2007年10月28日■1～2人■专用吉他控制器■硬盘记忆

辛普森一家/The Simpsons/EA/PS3、X360/ACT 评分 22

真·三国无双5/真·三国无双5/Koei/ACT/X360 评分 25

飞越时空



画面 游戏的初期画面效果相当出色
音效 并没有太多特色
系统 成熟的FPS+落伍的任务设定

总分 22

■掌控时间的感觉不是什么游戏都能给的。

GOUKI

控制时间的前进、倒退和暂停让人很有成就感，雨战时使用时间技能的画面效果更是相当惊人。游戏的开头部分给人的感觉非常不错，对未来战场的气氛刻画十分到位，各种武器的设计非常酷，瞄准也很方便。但游戏中后期单调的任务设计渐渐令人乏味，本以为会有出色发挥的剧情也实在俗得可以。

火云

抛去控制时间的系统，本作就是一款普通到不能再普通的FPS，游戏的画面效果，手感以及关卡设定也都属于中等水平。但正是这个时间系统让本作在FPS如云的游戏中能够占得一席之地，随心所欲地利用时间系统来战斗与解谜大大提高了游戏的可玩性。但是后期重复的场景略微让人感到单调。

ACE飞行员

现在这种“跛脚”FPS游戏实在太多了。游戏在画面帧数上不太稳定，这点令我的好感度下降不少。其次游戏在场景、人物、武器等方面的设定非常俗气，如同一部好莱坞的三流科幻片。本作在“掌控时间”的创意系统方面显然有些虎头蛇尾甚至是力不从心，越玩越觉得游戏战斗的单调。

■DVD-ROM■Sierra/Saber Interactive■TimeShift■FPS■2007年10月30日■多人■无对应周边■硬盘记忆

马里奥聚会DS



画面 粗糙
音效 有趣、可爱
系统 典型的聚会型

总分 21

■人越多越好玩。

火云

游戏专门针对掌机平台的特征而进行了不小的调整，利用到触摸屏和麦克风的迷你游戏使游戏乐趣倍增。多达60多种的迷你游戏足够与亲朋好友玩上一天的时间，人性化的练习模式让每个玩家都能轻松上手。可惜的是，如果找不到同伴而单人游戏时，面对着CPU对手很快就会感到厌倦。

玛娜

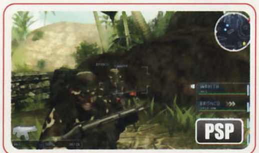
这是款一定要和亲朋好友一起玩的游戏，如果一个人玩的话，大部分时间都将没有效率地花在等待NPC上。本作的迷你游戏数量比起家用机平台的前作稍有缩水，不过由于利用了触摸屏和麦克风的缘故，在质量和创意方面绝对不会让人失望，关卡的设计方面也保持了系列独特的趣味性。

炎骑士

这款游戏充分利用了NDS的触摸屏和麦克风，各种各样的迷你游戏绝对可以让你在不知不觉中忘记了时间的流逝。与朋友联机对战更是可以让这款游戏的乐趣倍增。游戏的操作简单易上手，各种音效也与游戏风格十分搭调，虽然画面并不出彩，但已经可以足够体现游戏的个性了。

■卡片■Nintendo■マリオパーティDS■ETC■2007年11月8日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

海豹突击队 战术打击



画面 用色很战争
音效 术语很专业
系统 战术很丰富

总分 20

■游戏各方面都显得稚嫩了。

火云

战斗系统的重大改变更好的突出了系列注重战术的风格，玩家可以自由的根据战斗形式即时做出调整，如果战略得当，看到手下的队员干净利落地完成反恐行动的成就感，比普通的射击游戏要高得多。游戏需要用到的操作指令较多，需要一定的上手时间才能熟练掌握，后期的关卡容易让人手忙脚乱。

十六夜

本作是一款标准的战术类游戏，玩家需要以即时指令的方式控制手下的小队去执行各种反恐任务。游戏中各种战术与队员的动作均十分专业，军事迷们一定会爱不释手。但是，游戏的节奏较慢，视点方面也存在些许瑕疵，过于复杂的指令以及按键组合对刚接触本作的玩家都是一个槛。

ACE飞行员

趋向RTS的游戏方式算是该系列的一个重大转型，但显然制作小组并没有足够强的驾驭能力，使得本作只有RTS的形而缺乏了RTS的神。PSP本身按键的配置也使得游戏在操作上过于复杂，从另外一方面降低了游戏的乐趣。众多缺憾让人觉得游戏仅仅是一款实验性作品。

■UMD■SCEA■SOCOM：Tactical Strike■RTS■2007年11月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

使命召唤4 DS



画面 时间长了眼睛痛
音效 临场感不错
系统 迷你游戏比较有趣

总分 20

■玩起来格外手累。

十六夜

游戏利用触控笔实现镜头的调整，但玩家经常会遇到镜头转速过快的情况，玩时间长了很容易头晕、眼痛。游戏的音效制作很出色，不仅枪械、爆炸声逼真，语音也很丰富，各种爆炸效果制作得也很不错。要用到触控笔的迷你游戏比较有趣，到后期难度提升，确实需要动一动脑子。

火云

游戏的画面称得上是NDS上比较出色的，但是也别指望能看清人物的脸，能够分出敌我就已经不错了。使用触控笔来玩FPS确实是一件比较困难的事情，虽然能比较轻松的瞄准敌人，经常会被身前掩体挡住视线。游戏的瞄准系统也存在着一些问题，有时会莫名奇妙地切换瞄准模式。

ACE飞行员

当你戴上耳机可以立刻感受游戏出色的音效，投入感大为增强。相比其他NDS作品，游戏在画面上的表现可以用“数一数二”来形容。仅凭这两点就可以成为你克服操作上的障碍将游戏进行下去的动力。本作在任务设计上并无太多新意，玩起来很像五、六年前的一些二流PC游戏。

■卡片■Activition■Call of Duty 4：Modern Warfare■FPS■2007年11月5日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

超级机器人大战 特勤司令官2



画面 简单到令人发指的３Ｄ画面
音效 原创音乐丝毫体现不出热血
系统 缓慢到令人发困的游戏节奏

总分 19

■缓慢的游戏节奏简直让我玩到发困和手软。

炎骑士

游戏的系统针对前作有了些许进步，但并没有达到进化的程度。作为一款ＰＳ２游戏，画面实在是过于简单，以至于令人怀疑厂商的诚意和态度。此外，游戏的剧情也过于简单，原创主人公的存在感并不是很强。游戏的亮点主要体现在任务数量的大幅增加以及完全采用真实比例的机体造型。

十六夜

说真的，这款游戏除了在流程上要比前作长一些，就真的看不出什么明显的进步了。游戏中的音乐风格丝毫无法体现《机战》的热血风格，经常可以出现不服从指令的ＢＵＧ现象。超级系机体的移动速度过于缓慢，以至实用性大幅度降低。此外，原创角色的初期能力较为低下，存在感严重不足。

D·S

玩惯了传统《机战》的玩家对这款即时战略形式的作品肯定很不适应，虽然战场空间并不是很大，但要向从地图的一端移动到另一端，花费的时间绝对可以让人发疯。游戏中的ＡＩ设定过于低下，往往是一个简单的障碍物就可以令直奔目标的机体卡在原地。偶尔出现的指令自动切换也让人感到莫名其妙。

■DVD-ROM■Banpresto■スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd■RTS■2007年11月1日■1人■无对应周边■66KB

宝贝万岁 动物聚会/Viva Pinata：Party Animals/Krome/ETC/X360 评分 23



REVIEW BY 玛娜　　游戏时间 30 小时以上



黄金眼评分 29 满分30

它可能不够完美，但已经足够优秀——特别是在赚取玩家的感动这方面。

危机之源 最终幻想VII		Square Enix	A·RPG
PSP	CRISIS CORE —FINAL FANTASY VII—		日版
	2007年9月13日	1人	5800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

在现在这个时候，对《危机之源 最终幻想VII》的评价每个人心中都已成型，这部前传究竟是形式大过内容之作，还是与它所带给人们的期待相符，最终结果并不相同。所以，在这里我们不谈争议众多的D.M.W.，不谈系统优劣，不谈稍显单调的任务模式与缺乏惊喜的魔石合成，而是来关注一些其他的方面，一些被“《最终幻想VII》系列”的剧情所打动的人所关心的方面，它们更加直击游戏的本源，当然，也更加煽情且具有明显的目的性。

记忆中的人们

虽然本作中从头到尾都是扎克斯一个人面对着众多敌人孤军奋战，但是用一句恰如其分的话来形容，他不是一个人在战斗。

D.M.W.的设想在这里表现出了自己的作用，这个起源于柏青哥的系统让所有与扎克斯相识的人都参与到了战斗之中，以无法完全掌握的方式对战斗进行各种影响。和普通的战斗不同，我们不知道他们什么时候会出现，也不知道会带来什么后果，更无法向他们下达命令，就和一场真正的战斗一样。

但是在整个游戏过程中，敏锐的玩家仍然会感到一点说不上来的孤独，记忆能量毕竟和真正的同伴不一样，他没有喜怒哀乐，而真正的同伴总是一个接一个离开自己的身旁。

可以说，本作对于扎克斯身边人群的塑造相当成功，这也是“《最终幻想》系列”所擅长的部分。不论是为了自己的尊严赴死的安吉尔，还是因突如其来的打击而变成恶魔的萨菲罗斯，都被刻画得入木三分。冷静理智的曾、温柔与活泼并存的艾莉斯、怯弱害羞的克劳德、善解人意的西丝内……每次与新的朋友相识，就又多了一丝关于他的记忆，但是，这些记忆偏偏全部都是用来遗忘的。

这是本作最隐蔽的煽情点，从游戏的开始就运势待发，直到游戏结束之前才一举爆发，也是本作中最成功的一次煽情，至少在很多年之后，这一幕都不会被我们所忘却。

Loveless

在一群性格各异的角色中，惟一让人摸不着头脑的可能就是酷爱吟念几句诗歌的风雅男子杰涅西斯。他的背叛，他的装腔作势和人生都带有浓厚的戏剧气息，比起安吉尔来说私心太重，比起萨菲罗斯更急于功利，再加上故作深沉的习惯和无法掩饰的争胜好强，几乎构成了这个人的全部要素。

如果说安吉尔是本作的一条明线，杰涅西斯就是潜在的暗线，不了解他，就不能真正了解整个故事，但是在这个角度上来说，制作者对于杰涅西斯的真正想法太过于谨慎寡言，对于三人相处的过去也仅仅以一句“曾经是朋友”匆匆带过。

杰涅西斯也曾试图使用《LoveLess》的诗句来表达自己真正的情感，但是隐晦的诗句充其量只能让人稍稍猜到一些端倪，直到我们在最终章进入了诀别之扉，看到杰涅西斯童年时遗留下来的笔记本。

笔记本上写着：我的梦想就是和父母一起请英雄萨菲罗斯吃苹果，我想让跟我年纪差不多却异常优秀的萨菲罗斯也看到我的成果。

至此，杰涅西斯短暂的前半生的迷雾才慢慢被拨开，他曾和所有少年一样对英雄萨菲罗斯抱持着憧憬的心情，在富有的家庭成长的他由于天资聪慧，长久以来都被寄予厚望，在这些期待的目光下进入了神罗，很快成为一级战士，见到了童年时的偶像萨菲罗斯。但是此时的他，心中的仰慕之情已经渐渐发生变化，天赋的差别令他无比痛苦，想要变强的决心与斗志在一次次失败后变成了嫉妒，吞噬着他的内心。这是一条让人感到悲哀的线索，同样，直到最后才被我们所知，就如《LoveLess》失落的最终章一般，得到它的时候，一切都已经晚了。

破坏之剑

破坏之剑是本作中另一个极具戏剧冲突感的道具，整个剧情的两次高潮都与它有关。

可以看出，在游戏开始后不久，制作者就开始勤勤恳恳地为之后的煽情埋下各种伏笔，安吉尔和扎克斯相处的一举一动在之后都曾无数次被回放，而那把究竟最后落到谁手中已经非常清楚了的大剑，也很明显地预示了三人之间的信念传承。从这一点上来说，剧情的发展实在是太急躁了一点，当所有桥段已经被人猜出来的时候，震撼力必将大打折扣。

已经知道结局的故事是最难把握的，但是从这点上来看，本作没有令人失望。

破坏之剑第一次由安吉尔的手中交给扎克斯时，是游戏的第一个高潮，至此之后，剧情急转直下，直到扎克斯死前将这把寓意深刻的大剑再次交给克劳德，为《危机之源 最终幻想VII》划下了一个完美的结局。但是，从本作的角度来说被赋予了众多含义的大剑，在比它早了许多年《最终幻想VII》的正篇中并没有什么特别的象征，这点不能不说是一个没有办法的遗憾。

从很多地方，我们都可以看出本作极力想让玩家深深为之感动而做出的努力，站在一个客观的角度上，有些尝试太过于直白潦草，有些又被灌注了太多的期望而显得刻意，甚至细微之处的一点一滴都能看得到制作者企图唤醒玩家回忆的良苦用心。但是过犹不及并不是给它的形容词，正相反，这些过于繁多的桥段仍然能够沁入人心，只要曾经用心体味过它。





▲扎克斯第一次出现，就向玩家展现出了与克劳德截然迥异的性格。



▲三个一级战士在虚拟训练室中的较量，此时的杰涅西斯，已经被自己胸中燃起的嫉恨之情所渐渐蒙蔽。


▲在一切的战斗之后，扎克斯终于得到了可以让自己飞翔于天空之上的翅膀，只是他终究还是没能见到等待了自己四年的艾莉斯。



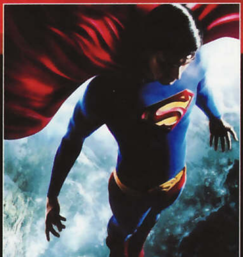
英雄 漫谈超能力在游戏中的运用与考据

不得不承认，游戏中那些著名的角色们之所以拥有如此高的人气与魅力，有很大程度上是得益于他们所拥有的异于常人的能力——即超能力，如果说游戏是一个造梦的舞台，那么这些能力各异的英雄们则是舞台上的熠熠明星，每天都会为我们源源不断地带来新奇的乐趣与成就感。可想而知，如果这些游戏角色失去了特殊能力，而只是像电影明星一样靠“演技”来取悦大众，那对我们游戏玩家来讲该是多么索然无味。

超能力的英文原名为Extra Sensory Perception，简称ESP，通常用做心灵感应、透视力、触知力、预知力等特异功能的总称。ESP等于是“右脑的五感”，大部分人认为这只是少数特异人士才拥有的神奇力量，其实学术界已经证实，ESP是每一个人都具备的能力，只不过人类因为压抑潜在意识的大脑新皮质过于发达，才使得ESP的能力被封存起来，相反地，动物的大脑组织几乎都是由旧皮质组成，因此有很多种族都能够发挥ESP能力，如利用地球磁场定位的候鸟，凭超声波反射躲避障碍物的蝙蝠，对生物电场异常敏感从而可以寻找到身边任何鱼类的鲨鱼等——在人类历史上，拥有同样特异功能的“超人”案例也不在少数。大概是受到热播美剧《英雄(HEROES)》的影响，眼下研讨相关特异功能的话题实在是火热无比，借着这股“超能热”的东风，我们不妨来重新审视一下为玩家们所熟知的“HEROES”及其能力吧。

文 D·S　美编 NINA

飞行



史实考据

飞行大概是人类自古以来最为梦寐以求的能力了，然而同是也是所有超能力中最难实现的一个，“飞人”在现实中的目击报告少之又少，就连神话传说中也鲜有记载。中国先秦古籍《山海经》中曾有过“人面鸟身，御风而行”的异人记录文献，不过细究起来那属于“有翼人”一族，不属“超能力”一列。在近现代，印度的“瑜伽功”勉强可算是飞行超能力的一种，据说一些修习“瑜伽飞行术”达到一定境界的高僧，可以让自己以打坐的姿态悬浮在空中一段时间，虽然并不太高，但足以为全世界200万左右的瑜伽修习者所津津乐道了。

不过，现在有越来越多的科学家认为人类飞行是有理论可能的，其原理在于人体力场与地心引力之间的中和作用。美国学者哈尔·斯帕克斯曾在《国家地理频道》的特别节目中就“超人科学”提出理论说：“人的飞行能力源于其身体磁性和地球极性，如果一个人体内的亚原子粒子足够多，那么他只要乘着重力波基本上就能飞行，重力波处于其周围环境中。这种感觉就像是他可以将自己推出去，然后再将自己顺着原方向拉回来。”这

※本篇特企内容仅为娱乐阅读之用，请勿用作学术参考，以免造成误解。

力量

个理论不久便被另一名为卡卡利奥斯的学者在实验室中证明——当将超强磁场作用于青蛙体内的液体时，青蛙就能凭空升起来。卡卡利奥斯说：“如果你会产生这些颗粒，那么你也会像超人一样飞起来。”

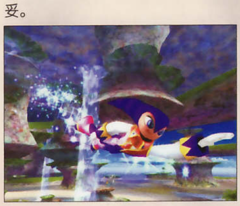
其实，对于超能力者而言，飞行是一种非常脆弱的能力，它既没有攻击性也缺乏防御能力，同时还极其引人注目，将其滥用的后果只可能是被人当作实验对象关在永不见天日的实验室。《英雄》中拥有此能力的政治家内森(Nathan)其明哲保身的处世方式与这个能力堪称绝配，即使身为他至亲的家人，你甚至都无法察觉他其实是一个超能力者。不到关键时刻绝不使用——这大概是这个能力最佳的使用方式。



游戏体验

同样地，游戏中上来便可以任意飞行的主角也不多见，这是出于游戏平衡性考虑，否则一款ACT做成让你上来就能贴着天花板飞到BOSS处，基本也可以算是设计失误了。不过一些物理引擎相对强大或游戏世界观比较诡异的作品则不受此种约束，譬如新近的《超级马里奥银河》和即将发售的《梦精灵》，两者都为玩家提供了广袤无垠的3D空间让人自由翱翔，但相较之下《银河》中大部分情况下要受到重力的制约，还是《梦精灵》那种自由自在地四处游弋的感觉更加贴近轻松真实。另外一种常见的飞行体验则是飞行射击类游戏，譬如彩京名作“《武装飞鸟》系列”中的一干角色，端的是上天入地无所不能。至于整个人向上提升一点的“瑜伽类漂浮”，倒也是许多魔法型帅哥靓女在游戏中的专属权利，数不胜数。

最后不得不提一下游戏设定中常见的“×段跳”，这在理论上也应当属于飞行类超能力的一种，因为这是我们用常理完全无法解释的技能(如果是武侠小说的话我们倒还可以用“左脚踩右脚”来解释……)，不过考虑到其无法控制飞行高度与滞空时间等因素，还是将其摈除为妥。





■飞行果然是高段技巧，就连马里奥大叔也用了三十多年才完全掌握。

小编点评

——如果你会飞的话……

◆“飞”在我心中是很高段的技巧，《超人前传》已经演到第七季了，克拉克还是不会飞，但他已经拥有了成年超人很多种特殊能力，这说明，“飞”是超人最后觉醒的能力，多难得啊。

◆会飞并不代表你是一个无敌的超级英雄，我喜欢《英雄》里皮特的哥哥内森，因为他为人很低调，很低调……但他会飞啊！第一次看到他穿着睡裤从地面拔地而起的时候，感觉真是帅呆了。对，没错，我喜欢低调的英雄，克拉克把内裤外穿的时候就没那么帅了。

◆好吧，最关键的，从我家可以看到办公室，但却是“可望而不可及”，每天上班都要绕一个大圈子，如果我会飞，那我还用担心上班迟到吗？

(D·S：【友情YY一下Gouki在天上飞时众小编的反应……】“是鸟？”“是飞机？”“都不是，是黑人！”)

史实考据

人体的力量到底有多大呢？根据调查显示，人类股关节承受力是体重的3~4倍，膝关节是5~6倍，小腿骨能承受700公斤的力，扭曲的负荷力是300公斤。这，大概是普通人所能做到的极限数值。然而现实生活中的“大力士”却为数众多：一个非洲人能用双手同时拖住向相反方向开动的两辆汽车；一个美国人双手提着461公斤重的大石头，走了8.84米；我国一位奇人曾躺在布满碎玻璃的木板上，身上压着重约50公斤的大木板，让十几位观众站在木板上踩……人类在体力上的极限，看来确实深不可测。

与单纯的蛮力相对地，则是另一种潜在型的超级力量。爱尔兰曾经有过这样一个经典案例：一位年近70岁的老太太独自在家时突遇火灾，情急之下的她硬是把钢琴抱到了屋外。火势过后，无论她怎么使劲，钢琴纹丝不动；另一位“大力士”则是美国肯塔基州的一位农场主，他在一场车祸中为了救出被压在卡车下水洼中的儿子，竟然靠双肩硬生生地将车头撑离地面几十秒，直到旁人将孩子拖走——要知道，那份重量是四个人也无法承受的。总之，这一切均说明人的生理极限往往因为受到精神因素的直接作用而表现出不同的状态，尤其是求生意志能显著提高体力和忍耐力。同样地，这也是游戏中最频繁出现的形式。

游戏体验

没错，很多游戏的主角生来便力大无穷，拆窗卸门不在话下，这大概也是其成为主角的原因，譬如《神之手》里的主角金一拳便可将敌兵轰飞成流星……(好吧好吧，我承认这个例子里搞笑成分偏多)但比较常用的则是“瞬时增加力量”的方法，如某某主角吃了某种道具后攻击力翻倍30秒，或××槽蓄满后发动××技能令攻防短时间内霎时提升N个等级，再或像“《机战》系列”那样以精神“热血”/“魂”来取得攻击力×2/×3的效果……这样的设置才令“超级力量”看起来更像是值得珍稀的潜在能力，而不是俯拾皆是的大路货。当然，随着Wii的日渐普及，某些体感游戏里也不乏靠玩家本身来发动潜能的设定，譬如《Wii Sports》的拳击……如果你真能拿出不成功便成仁的气魄来，估计最高级的AI也不会有还手之力的。



■《神之手》里的蛮力通常都是为搞笑服务的……



小编点评

——如果你力大无穷……

有了这项能力后要做世界拳王。

(D·S：超轻量级拳王么……)



穿越

史实考据

“穿越”的原理为使物体穿越实物屏障，该能力俗称“穿墙术”，大概许多人以为这只是存在于《崂山道士》中的神话故事，但实则不然，至少美国宾夕法尼亚州立大学的研究人员并不这样认为。他们曾经请来特异功能者在实验室中表演“药片穿瓶术”，并用高速摄像机录下了完整的药片一点点地穿越玻璃瓶这一过程。面对这一现象科学家们提出了物质异态说，认为药片在穿越瓶子时是处在异态之中，这时药片中的分子键力大大减弱，药片便可从瓶底掉出。但这却是用未知解释未知。

现代首例人体穿越障碍物的记载见于1984年，不过这是一次犯罪案录。当时的日本东京警视厅在侦破一起连环入室盗窃案时，赫然发现监视器中录下了疑犯穿墙消失的镜头，虽然当时的摄影器材清晰度较低，但所有在现场勘察过的警员全部坚称那的确是如假包换的穿墙而出。但由于在最后一次追捕该疑犯时警方在交火中不慎将其击毙，这一超能力也就从此成为了一桩历史悬案。



此外，据说非洲一些地区的部落巫师可以将病人体内的肿瘤直接取出而不开刀，这应该也是“穿越”功能的一种。《英雄》中拥有此能力的D.L在第一季末尾径直将手伸入黑社会头目林德曼(Linderman)脑中将其杀死的悚人一幕其原型大概便来源于此。

游戏体验


■《WE》里经典的“穿柱术”瞬间。


■“出城”也是要先挑好方位的，否则……

游戏中穿墙而过的案例不多，大概是由于那些门墙砖瓦本就是用来控制玩家的行动范围的，哪怕是再破再烂的木门，如果你没有钥匙，那么就算把火箭筒搬出来也轰不破（参见《生化危机》系列”），所以只要不是贴图错误，通常你就别想把头伸到门的另一边去。不过，部分游戏中倒是有一些可以令玩家穿墙而过的设定，譬如《超级马里奥银河》里的“幽灵马里奥”及《恶魔城X月下夜想曲》中的“变雾”……说到《恶魔城》，其经典BUG“出城”大抵也算是“穿越”的实用体现，因为这已经成为一个路人皆知的秘密了。

顺便一提，“《实况足球》系列”里偶尔也会出现足球射破球网或射门打在边网上却被判进球的情况，看来“穿越”还真是BUG的一种普遍表现形式。

小编点评

——如果你能行走得无拘无束……

试用能力体验：蒸气太重，啥也看不清！

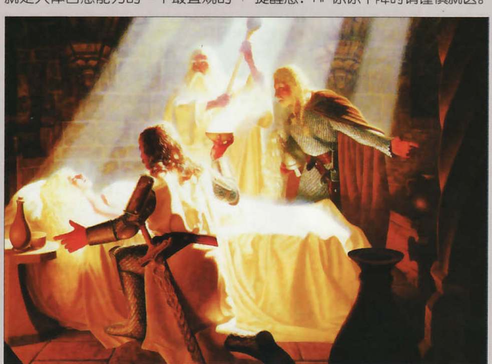
（D·S：……诸位美女留神，狼出没醒目。）

治愈

史实考据

人受了伤一定要靠吃药才能痊愈吗？不是。在我们日常生活中，有许多伤痛根本无需吃药，就能自动痊愈。举例来说，我们的皮肤被划破了一个小伤口，运行到此处的血液就会溢出。由于血液运行出现局部中断，就有更多的血液运行于此，由此促使伤口附近的细胞迅速增生，直至伤口愈合。增生的细胞会在伤口愈合处留下一个疤痕。整个过程不需要任何药物的作用，这就是人体自愈能力的一个最直观的表现。然而，当这份治愈能力的速度与效果达到一定高的境界时，我们就可以称之为“超能力”了。据悉在秘鲁南部某个村庄中，全村人都拥有类似的能力，他们的伤口愈合速度明显快于常人，经调查分析，这种情况与当地的地磁效应及水质有关。

当然，还有一些“治愈”系的超能力是可以施加在他人身上的，在现实世界里，我们身边的“气功治病”着实数不胜数，这里就不一一举例说明了，估计您家门口任何一根电线杆上贴的小传单都比我说的要详细。但本着唯物主义的杂志立场，我们有义务提醒您：HP徐徐下降时请谨慎就医。





游戏体验

我敢打赌，近来的第一人称射击游戏主角基本都是身怀“治愈”绝技的超能力者——不论受了多重的伤，哪怕是眼前一片血肉模糊，只要你还一息尚存，那么赶紧找个隐蔽之处休息半晌便会继续生龙活虎地冲上前线经受下一阵弹雨的洗礼，这种功力着实是连白魔道士都望尘莫及的，人家治疗回复还要耗费MP呢。

另外，治愈的最高级进化形态应该便是“复活”了，对于类似《格斗之王》中吉斯那样屡死屡战的小强级角色而言，其隐藏能力必然有“复活”无疑。同样拥有该能力的还有很多，譬如不死魔人但丁(《鬼泣》)，脑门印着弹痕的雇佣兵梵普(《潜龙谍影》)……不过最强大的莫过于凭借铁杆FANS的强大“召唤”而复活的角色，如《宿命传说》里的里昂，本来是以悲情惨死收尾，岂料其高得发紫的人气令众FANS恨不能手刃编剧而后快，于是不久之后，在广大的玩家呼吁(也可以说是市场需求)下，里昂换了个名字戴上面具后便又在《宿命传说2》里重装上阵了……如此将“复活”技能延伸到游戏之外的游戏明星恐怕也算是凤毛麟角了吧。

小编点评

——如果你有着小强一样的体质……

“治愈”算是最强的防御系技能了吧，真好呀，不知对流鼻血的治愈力怎么样？

（D·S：……我觉得像你这样装懵扮傻才是最强的防御系技能。）

读心术

史实考据

读心术，顾名思义，就是能看透别人的思想。但在完全意义上的“读心术”基本是不存在的，高级侦探如福尔摩斯的“读心术”其实是靠对你的衣着、神情、动作、习惯等的综合判断推测出你正在重点考虑哪类事情，而一些网站上的所谓“读心测试”（让你在心中默选一个图案和数字，然后将数字代入某个公式运算即可出现对应图案）则是赤裸裸的数学骗局，与读心术丝毫搭不上边。



近日，据英国《卫报》报道，欧洲一个顶级的神经科学研究小组已使“读心术”成为现实，利用这项技术他们可以在某人做事之前预先知道他的想法。该研究小组利用高分辨率脑部成像技术来研究大脑活动，随后将这些活动转译成实际思维，从而知道研究对象接下来将作出“是”或“否”的判断及一些简单行为，精确性达70%，这是科学家首次以这种方式解读人类思想，据悉该技术目前已用于辅助判断某人是否有说谎、暴力倾向及种族歧视等问题。

就道德标准来看，读心术其实是一把双刃剑，既容易伤害别人，也容易割伤自己，而且如果能力者的意志不够坚定的话，则势必会因为外界私密信息的大量涌入而濒临精神崩溃，《英雄》中懦弱的小警官马特（Matt）在初期遇到的便是这种情况。

游戏体验



▲“问答无用！”眼下这种场景即使不用读心术大家也会知道将发生什么了吧……

游戏中最著名的“读心大师”应该就是《潜龙谍影》里的“心理螳螂”了，他不但能预判出斯内克所有的行动，还能凭借记忆卡中的游戏记录说出玩家的喜好，譬如你的记忆卡中有《心跳回忆》的记录，那么他就会说你是恋爱游戏爱好者（此外心理螳螂还有意念移物的本领，这个能力我们会在后面提及）。不过打倒心理螳螂的投机窍门也很简单：把1P手柄插到2P插槽就可以了……此外还有一位“模糊读心术”的能力者，此君名叫大神一郎（《樱大战》），大概是由于整日在MM间软磨硬泡之故，愣是练出了一身“凭音效判断好感度升降”的横练本领，虽算不得精准，却也比其他傻小子挨了两耳光还不知道哪儿疼要强多了。

另外，先前的福尔摩斯式“读心术”在游戏中也有迹可寻，那就是“《逆转裁判》系列”新任的当家小生王泥喜，这位同学也可以通过别人微小的动作推测对方内心活动，譬如当证人在作证的时候，说到谎话时会做一些不易察觉的小动作，王泥喜则可以通过使注意力高度集中看到这些小动作，从而发现证人证词的真假。如果所有律师都有这种本领的话，估计伪证现象基本也就可以被杜绝了。

小编点评

——如果你可以听到别人的心声……

能知道对方在想什么应该是一件很有趣的事情吧？

（D·S：譬如了解婴儿为什么会哭是吧……）

意念移物

史实考据

无数恐怖电影里都出现过这样的场面：物体咯咯作响、好像长腿似的移动起来，甚至在空中呼啸而过。罪魁祸首往往被称作“poltergeist”，这是德语，指“吵闹的鬼魂”，几百年以前就有人自称遇到类似事件，然而事实证明，有些事件是伪造的。1979年发表的一项研究对自16世纪以来的成百上千例“闹鬼案”进行了调查，结果发现大部分都是假的。但是有些案子却不太容易归类，比如1967年11月发生的罗森海姆案：巴伐利亚罗森海姆的一位律师遇到灯具自爆、橱柜移动、盘子飞舞和电压猛增等现象，目击者甚众。后来调查人员发现，这些现象似乎都是发生在其秘书——18岁的安妮·玛丽在场的时候。让玛丽放假以后，骚乱随即停止。而玛丽转到另一个地方工作以后，同样的问题又出现了，但后来逐渐消失。此案最后被归纳为“反复出现的非自发意念移物”。

意念移物，又称念力移物，就是用超能力使物体移动，或使手表指针停止，或使底片感光，或使人及动物做些不寻常事情。现代科学研究表明，大脑意识产生的神经脉冲确实有影响物体状态的微弱能力，去年清华大学医学院生物工程系的教授甚至研制出了凭意念操纵机器狗行进方向的“脑-机接口系统”，以此理论作为依据，当一个人的精神力足够强到可以发出数万倍于常人的脑电波信号时，则有可能实现真正的意念移物。在无数描述超能力的影视作品中，这都是绝对的攻击性技能，就连《英雄》中的大反派塞勒（Sylar）在领悟到自己拥有“学习”能力之后，第一个习得的超能力就是“意念移物”。



游戏体验



▲除了声音猥琐了点，张角勉强可算是异能大师。

遗憾的是，这项强横技能在游戏世界里通常只出现在BOSS级敌人身上，而与我们的大多数主角无缘。大概也是由于该能力过于霸道而容易影响到游戏设置的缘故，我方角色们基本是不可能做到隔空取物的，惟有老老实实地凭借跳跃或解谜来取得各种放在犄角旮旯里的关键道具，而BOSS们却偏偏经常利用此技杀人于无形，为我们平添了不少麻烦。在能使用到的游戏角色中，最近惟一让人还有些印象的大概就是“《真·三国无双》系列”里的张角了，那隔空挥舞法杖的架势虽然猥琐了点，但好歹也有点准神棍的气势。

另外要提到的是，《鬼泣4》中新主角尼禄的“恶魔右手”貌似有隔空取物的能力，但本源是来自于其本身的超能力还是后天装备技能就不得而知了，衷心希望他能早日加入“意念移物”的超能力大军。

小编点评

——如果你能够隔空取物……

“饭来张口、衣来伸手”，虽然这是具备意念力后的通常境界，但是眼下，我还是想整点儿实际的。比如，在保持身体姿势不动的前提下凭借意念力从家中直接飘到编辑部的座位上，从而省去每天苦等电梯的恼人环节。另外，如果这个世界上真的存在高达……其实我真的十分十分十分十分想尝试一下操纵浮游炮！

（D·S：据说会操纵浮游炮的NT最后都没好下场……）

感知

史实考据

“感知”即通过意念感应到他人所在位置乃至预知未来的能力，前者通常发生在亲族之间，后者则是一种至今未能解开谜底的神秘能力，譬如1898年，英国作家摩根·罗伯森写了一本名叫《徒劳无功》的小说。小说中杜撰了一艘号称永不沉没的豪华巨轮，名为泰坦(Titan)号，这是人类航海史上空前巨大豪华的客轮，但首次出航就撞上冰山而沉没，许多乘客葬身海底。然而谁也没有料到，这本小说中写的故事，竟成了14年后不幸的事实。1912年4月4日夜间，当时最大的豪华客轮“泰坦尼克号”因撞上冰山而沉没，其过程与具体数据几乎与小说中如出一辙。

对此，国际著名右脑开发专家、日本的七田真博士发表论述说：在右脑出现以前发挥作用的是下位层脑，它具有传递回路，也就是具有心灵感应信道和想象信道。这是因为在脑干(爬虫类的脑)的右半球中存在着一条粗传递回路，可以和旧皮层进行通信；而旧皮层(哺乳类的脑)的右半球中存在着一条细传递回路，可以和新皮层(灵长类的脑)进行通信。这就是为什么有些人具有特异功能、透视能力和预知能力的原因，他们的这两条回路已经打开，因而可以自由运用心灵感应信道和想象信道。







游戏体验

“感知”在游戏里则是比较常见的技能，一般有全屏地图导向设定的游戏通常都会非常厚道地把BOSS或友军所在位置一清二楚地标示出来，比如“《无双》系列”，你从始至终都会清晰看到敌我双方的位置以及实力对比（陷入成都竹林或石兵八阵后除外……），就连贵重品出现后也能第一时间知道其所在位置，我们姑且将其理解为所有无双武将都是超能力者好了……此外，在“《怪物猎人》系列”中，当你的服装技能组合搭配出“自动标识”(或服用“千里眼之药”)后，便能看到怪物的所在地，这个应当算是借助了少许外力后的衍生能力。

不过，游戏中“预见未来”的案例却少之又少，大概这是出自防止剧透的考虑吧。总之，能说出“我能看见你们的命运——死路一条”这等话的通常都是反派BOSS，而他们最后往往都是被我们踩在脚下的，姑且还是无视好了。

小编点评

——如果你拥有心灵感应……

如果能在关键时刻“爆NT”绝对又有趣又实用，比如在玩GalGame时找到最佳选项、外出时找到怨念物、中午去吃快餐时突然感觉到点哪个饭会中奖……

（D·S：解释一下，编辑部通常把吃午餐时因服务员把菜单记错等各种原因导致很晚才吃到甚至没吃到叫“中奖”。）

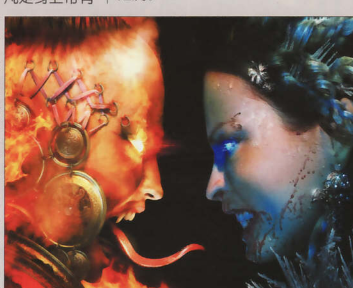
自然力

史实考据

数年前，人们在意大利的旅游胜地法尔米雅，发现了一个两眼能喷射出火焰的少年贝耐戴多·苏比诺。一次，苏比诺去看牙医，候诊时随手拿起一本杂志阅读，不料杂志竟烧了起来。晚上，他刚睡下，被单又被烧坏了。对此，美国纽约布鲁克村理工学院的毕奇教授认为：这是由于人体所带的高强静电在释放时引起了怪火。

毕奇教授解释说，在干燥的冬天，差不多每个人身上的静电都上升到几千伏特。在10万人中，会有一个人的皮肤特别干燥，因此产生的静电也就特别高。凡是身上带有这种静电的人，都十分危险，如果“放射”出来，又遇上空气中存在超量的可燃气体，就极易“碰撞”出“星星之火”，进而“燎原”。他举了一个例子：俄亥俄州的一家电机厂，在一段时间内火灾频频，有时一天内竟有8起之多。毕奇教授亲自到工厂检验。他请每个员工站到一块金属板上，手里拿着一块电板测验，毕奇教授则注意观察静电电压表的变化。结果发现，有一名女工身上的静电为3万伏特。毕奇便建议厂主将该女工调到不与易燃物品接触的部门。后来，这个厂里再也没有发生过火灾。

以上提到的是与人体有关的解释，人体以外的解释也有不少，其中最著名的是“燃粒子”说。法兰西大学的路易教授认为，“燃粒子”是一种比原子还小的微粒子，它存在于地球的一切物质中，当人体中由于种种原因，导致这种粒子聚集过多，就有可能产生放火发电之类的超能力。当然，由于“燃粒子”的存在至今没有被实验证实，所以这仅仅是一种假说或推测。



游戏体验

■黑魔法里几乎把所有自然力都占全了。





游戏里能够操控自然力的“超能力者”那可就真是太多了，且不论各类角色扮演游戏中清一色的黑魔法师，单是对战格斗类游戏里的角色们就足以列一份超能者图鉴出来，譬如国内玩家耳熟能详的“《格斗之王》系列”，里面的许多角色诸如草薙京、八神庵、不知火舞、二阶堂红丸等，不是会发火就是能放雷，技巧运用极其娴熟自然，令玩家们早已见怪不怪。其实若是追溯起来，当年马里奥大叔变身后吐火球的设定便是借用了“御火”这一超能力的特色，这大概是最早使用超能力攻击敌人的游戏主角之一。

至于另外一些游戏，则是采用武器上附加自然属性的设定来让角色们获得自然力，像“《无双》系列”武器里经典的“炎、雷、冰”等效果，可分别对敌将造成“HP持续下降”、“扩大波及范围”及“冻结／防御力减半”等伤害，也可算是超能力的变种形式了。

小编点评

——如果你能够操纵风雷火电……

毫不掩饰地说，如果拥有了风雷火电的能力我会有统治世界的想法，但考虑到我那怕麻烦的个性，这个计划最多也只会停留在想法上。如果我发现有了这些能力，我会试图去寻找我的同类，或许我还会去进一步研究如何运用这些力量，比如操纵风能否飞之类的。至于什么正义使者，对不起，也许我的人生观比较灰暗，我是不会去做的，因为我一直觉得这个世界不是那么友好，我可不想看到有人因为害怕这些而让自己成为他们的攻击目标。

（D·S：小邪最近也越来越哲了。）

操纵时间

史实考据

很遗憾，现实中没有任何一例来自权威科研机构的对于“时间旅人”的证明报告——大概是因为通常这类人都被视作精神病关起来了吧……不过目前学术界公认的时间研究理论则根源于著名科幻作家威尔斯在小说《时间机器》中建立的“第四维（four-dimension）”概念，神通广大的主人公造出一架机器在时间轴上来回穿梭的的时候，依据的就是这个构想，最重要的是，它几乎为后来绝大多数时空旅行类型的科幻作品所借用。在小说开篇，威尔斯借助主人公之口，表达了他的第四维观点：任何真实的物体在四个方向上都有外延：它必须有长度、宽度、厚度和时度。但人们往往倾向于忽略这个事实——四维真的存在，其中的三维是空间的三个平面，第四维是时间。



1905年，爱因斯坦提出了狭义相对论的统一时空观思想，他早年的老师数学家闵可夫斯基随后用数学语言对这种绝对四维时空结构进行了描述。如此一来，威尔斯在小说中把时间表述为第四维的思想，似乎就具有了超前的预见性。



游戏体验





在奇幻色彩浓郁的游戏世界里，操纵时间自然是许多主角秘技中的重要一环，譬如无数次穿越时光隧道的波斯王子，其拥有的时光短暂倒流能力可说是《波斯王子》的最大特色，让玩家们在这款动作游戏中不再有“一失足成千古恨”的忧虑。另一种常见的时间控制能力则是“减缓时间流逝”，发动后除主角外的周遭人等一律以慢动作示人，基本再无威胁，这其中的代表如《源氏》中源义经发动“神威”、《枪神 勒颈》里发哥发动“子弹时间”、《战国无双》众武将发动无双乱舞等等，不胜枚举，其中甚至还有如红侠乔伊这等可随意放慢或加速时间的牛人……至于操纵时间的极致，则非“停止时间”莫属了，自从早期《恶魔城》的副武器“钟表”问世后，许多游戏便开始在这个领域大做文章，不过其中许多堪称是破坏游戏平衡性的BUG（如《乔乔的奇妙冒险》中迪奥与承太郎那忠实原著的停止时间能力），其尺度着实难以把握，近期X360上的劲作《飞越时空》则算是平衡性控制得相当不错的一款佳作，有兴趣的朋友不妨一试。

小编点评

——如果你能自如地操纵时间……

我要连中20期彩票大奖-_,-

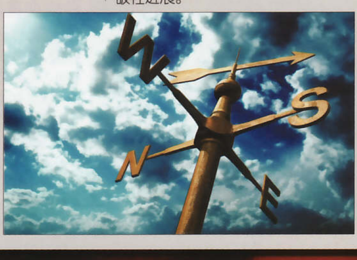
（D·S：瞧你这出息。）

瞬间移动

史实考据

1893年10月25日夜里，一个西班牙士兵在菲律宾总督府门前站岗时，突然神志不清昏睡过去。次日清晨，当他醒来时，发现自己躺在墨西哥的政府大厦前。他向路人求助，但墨西哥人认为他是精神失常者，而将其移交给教会处理。受冤枉的士兵别无他法，只好向墨西哥人打赌：“昨天夜里菲律宾总督被人用斧子暗杀了，这个消息总有一天会传到你们这里，那时你们就会相信我没有说谎。”在那个信息闭塞的年代，一直到两个月后才有消息传来证实士兵所讲属实，人们才不得不相信他的话，将他从教会里放了出来。这是关于“无意识瞬间移动”最著名的记载之一。相比之下，《英雄》中具有相同能力的中村广第一次施展此能力时则被送入了酒吧的女卫生间……下场也没好到哪里去。

更为著名的则是1942年的费城实验，当时雷达刚发明，美国军方为了获得军舰对雷达波的隐形能力，在驱逐舰埃德里奇号上进行实验。然而实验一开始就发生了异变，舰上的人员变得坐立不安，只有被重重金属屏蔽的主控室里的人员没有受到影响。随后实验的主要负责人、一名超物理学专家声称得到外星人的警告，建议暂缓实验。军方认为这个荒唐的理由不能接受，于是实验小组开始有意怠工，实验不得不更换了主要负责人和成员后才能继续进行。然而第二次和第三次实验发生了更大的灾变，甲板上的乘员惊慌失措地乱窜，有些人身上竟冒出火来，发电机疯狂运转，完全失控，最后埃德里奇号从人们的视线中消失了，瞬间移动到七千公里外的一处港湾。这个实验就此被迫中止，相关科学家们转而研究起物体长距离传送的可行性来，但直至今日也没有得到突破性进展。



游戏体验



▲“回家弹”绝对是猎人们弹尽粮绝时的第一选择。



▲城里的传送点遍地都是，不过图中的主角显然不走寻常路……

“瞬间移动”在游戏里除了作为一些BOSS的无赖技出现外并不常见于角色的能力中，反而多用于游戏关卡设置，譬如“《恶魔城》系列”经典的传送点便是为了避免玩家们在偌大的恶魔城里为了解开一个谜团长途跋涉而作出的人性化设定，另一些如“《怪物猎人》系列”的“回家弹”等能够使角色迅速返回驿站的道具也可以视为“瞬间移动”的能量潜藏体。此外，则是一些基本与游戏本身不挨边的设定，譬如《捉猴啦》与《古惑狼》，角色们的“瞬移”特征只体现在选择关卡后能够瞬间被吸入到对应的世界中而已……看来我们的游戏世界通常还是很忌讳这些无视关卡地形设计的强横能力的。

小编点评

——如果你能自如地前往任何你想去的地方……

瞬移？瞬移好啊！旅游美！先把想去的地方都去个遍，吃饭时找个大饭店点最贵的菜，吃完消失，睡觉找个7星酒店，第二天一大早消失……唉，太多太多啦……最后，等全地球都在通缉我的时候，就移民月球了。

（D·S：我开始理解《英雄》里的未来世界中人类为何要对超能力种族执行灭绝政策了。）

隐形

史实考据

"隐形"大概是许多"宅一族"梦寐以求的能力，只不过不知大家想过没有，隐形通常都是只对人类本体有效的，也就是说，你要是真想做到神不知鬼不觉，就得先把自己脱个精光才行(《英雄》里那种连衣服一块隐掉的能力其实算是个BUG)，然而一旦在街上众MM面前由于精神紧张而导致能力失效……后果可想而知。

言归正传，就目前的科研成果来看，隐形术的发展趋势还是得穿着衣服的。最近，俄罗斯乌里扬诺夫斯克州立大学的奥莱格·加多姆斯基教授声称自己发明出了一种特殊的"隐身衣"，并且申请了专利。他表示，一个物体只要覆盖上一种由黄金胶体粒子制造的"特殊外衣"，就可以从肉眼前消失，也就是达到了隐形的效果。加多姆斯基教授发明的"隐身衣"利用了光的特性和物体的光反射原理。现在只能使静止的物体隐形，当物体移动时，光的辐射频率会发生改变，则会失去隐形效果。此外，不规则物体由于牵扯到过多的光反射现象，隐形效果尚不明显，该发明目前仍处于研究阶段。





■图中空气发生扭曲的地方就是角色穿上隐形披风后的效果。（《光环3》）

游戏体验

"隐形"其实也勉强算是一种BOSS级别的能力，故此在许多游戏设定中都会被谨慎对待。譬如"《潜龙谍影》系列"中，隐身衣的入手难度永远都是高不可攀的，通常情况下当你拿到这件衣服后，这游戏对你也没多少挑战了(与《FF XII》拿到最强武器后通常无BOSS可砍类似)……而另外一些游戏则对"隐形"进行了苛刻的条件限制，譬如"《光环》系列"的"隐形披风"，虽然能做到基本安全潜入(有时敌人依然能从空气的非弱扭曲感来发现使用者的存在)，但效果时间很短，只能属于即用即弃的普通道具。相比之下，还是"《机战》系列"早期作品中常见的精神"隐身"更强悍一些，使用后能无视敌人的包围圈径直杀出重围(另附一回合内"必闪"效果)，不过由于该技能的实用性并不算高，在近期的相关作品中渐渐淡出了我们的视野。

小编点评

——如果你能够隐身的话……

如果可以连衣服一起隐身，且隐身成功率百分之百，就让我成为隐身人吧！至于能够隐身的话能干什么，自然是——保卫世界和平了！（奸笑）

（D·S：世界开始变得危险了……）

变身

史实考据

通常一提到"变身"，人们第一时间想到的往往都是著名的狼人传说。其实狼人并不是艺术作品凭空杜撰出来的，早在古希腊，人们就相信狼人存在。英语中"(狼人)werewolf"一词来源于古萨克森语"wer"和"wulf"。"wer"为男性之意，"wulf"则是现代英语"wolf"(狼)的先祖。最早记载狼人故事的版本是在公元十一世纪。1216年10月19日，英格兰国王约翰·雷克兰被一名僧侣下毒并不治而亡。不久，人们听到他的墓穴传出可怕的嚎叫，据说是因为毒药中含有狼头草，所以中毒者会变身成狼人。恐惧的人们从坟墓中拖出尸体，希望它尽快腐烂，然而他们却惊恐地发现前国王已经变身为狼人，并且在森林中哀嚎游走。从此，约翰·雷克兰成为了第一个拥有真实姓名的狼人。

至于其他的异化变身案例，史卷中也同样略有记载，其中最引人注目的莫过于在非洲某部族中流传的"矮人症"，患病者的身体会逐渐缩小至不足半米，但各肢体器官比例依旧正常，健康状况良好。这个现象一直以来始终被人视为"诅咒"，其病因至今未明。



游戏体验



游戏里的变身现象实在是太多太多了，从马里奥大叔吃下蘑菇撑大身体开始，我们就已经与"变身"结下了不解之缘，即使是在现在的游戏里，这种身体单纯变大的设定依旧是许多游戏的闪亮卖点(如《ＴＨＥ　大美人》)……至于形态变异方面，"狼人"的痕迹依然清晰可寻，如"《恶魔城》系列"里的变狼能力，"《兽王记》系列"的狼怪变身，就连年初发售的《塞尔达传说 黄昏公主》也以林克变身为狼作噱头大作宣传，当然，更为帅气的变身还有许多，如"《鬼泣》系列"的魔人化、《龙骑士传说》的"龙骑士变身"，都堪称是集帅气与强大为一身的热血演出。不过若论起趣味性的话，还非《麻烦星人》中的主角麻烦君莫属，它能够随时变成身边任何一个地球人的外形并习得相关能力(甚至还包括S.T.A.R.S成员吉尔和卡洛斯……)，这种超强变身术中附带的"学习"能力将在下文中详述。



小编点评

——如果你能够随心所欲地变身的话……

当然是我憧憬了十几年的变身！我先变成圣诞老公公爬烟囱，再变成蜘蛛侠满天飞，以我微薄的能力满足所有孩子的梦想！——好吧，我承认我没有说实话，但是实话太邪恶了，我说不出口……

（D·S：【提了几个无比邪恶的猜想然而都被玛娜否决后】好吧，我承认你的邪恶已经超出我们的认知范畴了。）

召唤术

史实考据

在炼金术风行的中世纪欧洲，召唤术也曾经风靡一时，保存至今的许多魔法书(Grimoire)中都有记载。魔法书是中世纪术士著作的有关“魔法”与“魔术”的书籍，其中搀杂着很多迷信的成分，但是也记述了在当时被教会禁止或妖魔化的古代传说的一些故事。魔法书不仅仅是恶魔名单的简单排列，也记载了许多所谓的“召唤术”——即通过一些仪式召唤恶魔、天使或者精灵为自己服务。其中最著名的当属《所罗门的钥匙》(The Key of Solomon)，在犹太人的传说中，以色列国王所罗门由于得到了天使书写的《罗洁爱尔之书》，获得了自由召唤和操纵恶魔精灵的能力。这本书记载了召唤的规则和咒语，并且书中记载的魔法鼓励杀生祭祀，属于“黑魔法”一列。



游戏体验

说起游戏中名气最大的“召唤术”案例，“《最终幻想》系列”的召唤兽无疑是当仁不让的，这些大部分源自神话传说中的召唤兽可说是《FF》的标志性特色之一，而历代人气最高的女主角——《FF X》中的尤娜，其身分也是一位召唤士，由此可见“召唤”对于整个系列而言的重要意义。现在，越来越多的游戏开始把“召唤”视为作品的独特魅力，新近的《蓝龙》便当属个中翘楚，那些能力各异宛若背后灵一般的“影兽”打造出了一款潜力作品系列的雏形。



小编点评

——如果你懂得召唤咒语……

它们在无聊时可以陪你聊天，在干体力活时能够全全代劳应该是晴天最理想的状态，当然你也可以将“召唤兽”理解为仆人、朋友或者爱人，如果它们真正存在感情的话……

（D·S：怎么听都是《恐怖宠物店》的翻版……）

学习



史实考据

在电影《雨人》中，达斯汀霍夫曼饰演一名自闭症患者，但他却拥有天才般的记忆能力，其实现实生活中，也有很多这样具有超强学习能力的“超人”，有人看一眼景色，就可以画出来；有人只要听一遍钢琴曲，就可以完整地从头演奏到尾；甚至还有人在坐直升机鸟瞰东京市区后过目不忘，并巨细靡遗地画出整个东京市的一景一物。医学界一直在研究这些人群的脑部，研究发现，他们共同的特征是左脑受损(自闭症的病因)，因此让负责艺术以及记忆的右脑更加发达，也因此拥有许多异于常人的超能力。在美剧《英雄》中，主角Peter和大反派Sylar均拥有类似能力，只不过他们学习的对象则是同样拥有超能力的“HEROES”，从而将各类超能力归为己用(只是“学习”的方式稍有不同……)。综上所述，结合他们两个均有些消极避世的心理状况来看，果然还真是“欲练神功，必先自闭”啊。

游戏体验

“打倒敌人后习得对方能力”——这一公式已经开始越来越广泛地被应用在许多游戏的设定里。如《恶魔城 晓月圆舞曲》，主角来须苍真打倒怪物后会随机得到相对应的“战魂”来提升本体能力或习得特殊技能；而在《影之心》中，主角威尔则拥有能吸取怪物之魂而变身的“融合”能力，这些都是“学习”在游戏中的应用典例。就近期而言，最为玩家广泛熟知的“学习”过程莫过于战神奎托斯的表现了——不会飞？撕下人家翅膀给自己插上！要用石化能力解谜？掰下美杜莎的脑袋提在手里！……呃，这勉强也算是一种“物理式学习”的方式吧……



小编点评

——如果你拥有超强学习能力的话……

不久前，我与纱迦和飞行员吃饭，无意之中习得了隐身+穿越，这让我了解到自己生活在一个身边尽是“超能英雄”的世界。欲望驱使我神不知鬼不觉地跟踪星夜，把他的瞬移能力偷学了。GOUKI这两天出差去了，我就一下瞬移到上海……等一下，有了瞬移我还要飞行干嘛？在分别复制了火云、炎骑士、泰坦、邪魔天使等人的能力之后，有一个小麻烦，那就是多边形。我因为十六夜的感知能力了解到多边形的能力类型与思想有关，他可能会察觉我的隐身状态以及学会了同事们各种能力的小秘密，所以我先练熟了以家乡方言思考，任凭多哥外语了得也无从解读我的想法，我大模大样地走到他面前，习得读心术。在学到了这么多能力之后，我突然领悟了“能力越大、责任越大”的道理，所以我在用读心术了解到了卡伦的能力和想法之后，决定阻止他连中二十期彩票。因为时间能力是极其危险的，他的这一举动会带来一连串的蝴蝶效应，最终导致世界的毁灭。在我的劝说和威逼(用泰坦的力量就足够了)之下，卡伦终于决定封印自己的能力，不再做一些改变历史的事。最后，我放弃了学习玛娜的能力，因为以我个人的理解，这种能力在另一个平行世界被称之为COSPLAY……

（D·S：……幸好我是惟一没有超能力的人。）

后记

千万不要把这篇特企当作是一篇宣扬“伪科学”的文章，我的用意仅是将这些涉及超能力的奇闻轶事分别列出来供大家学术交流而已，请勿随意实践，否则后果自负。(笑)

游戏中的超能力还有很多很多，除了上文提到的之外，还有许多难以尽述。总之，如果你是一位超自然现象爱好者的话，那么我强烈建议您找来一套美剧《英雄》来看看，你会惊奇地发现，自己在游戏中使用过的各种超能力几乎都能在剧中找到对应的痕迹——这，也是本篇特企的写作灵感。

最后……好吧，我承认是我的疏忽，写到最后没有篇幅时才发现居然漏掉了一个最最重要的、只属于玩家的超能力，那就是——S/L大法！别不把这个简单的存档读档过程当回事，你可知道，在游戏里敌方角色的角度来看，自己刚刚煞费苦心终于干掉了BT的主角，结果眼前一黑后人家又神定气闲地回来重新战过的感觉会是多么无助么……



游戏立方 GAME³

Vol. 136

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

我们经常会看到某位大牌影视明星突然跑出来说："我和游戏如何如何……"，至于内容的准确性那就难以考证了，各位就当看篇娱乐八卦吧。本次晴天为各位提供的这篇"PS系游戏角色大比拼"虽然其中的人物都已经是熟得不能再熟的"大众脸"，不过本文的最大价值就在于除了排行前10位的巨星角色外，还能帮助我们想起许多其他角色。这是一篇日本玩家的调查排名，看其口味和国内PS系玩家比较相近。本文也算是对PS系游戏的一个小总结吧。

多边共享区 ENTER THE GAME

007不爱《GTA》爱《光环》

levelup.cn 提供



《007：皇家赌场》中新一代邦德扮演者——丹尼尔·克雷格近日向媒体表示其实在银幕外的他超爱玩电子游戏，不过他的女友对这点很不满意。克雷格还说喜欢剧情优秀的游戏，太过暴力的游戏则会让他厌恶。

在采访中，克雷格说道："我喜欢玩游戏，尤其喜欢那些有着丰富剧情的游戏。譬如《光环》就非常不错……但那些特别暴力的游戏我一般玩上半个小时就会很厌恶，像是《横行霸道》，你可以在游戏里随随便便偷走18辆车，然后你会说'哦，算了吧。'"

他还透露："我会挑恰当的时机玩游戏，如果让我的女友看到我的游戏机，那可就全完了。如果我有一些比较自由的时间，比如当她整个周末都回不来时我就会去玩游戏。我会在玩游戏时关掉电话，也不见任何人，就这样一连玩上几个小时，那实在是太爽了！即使有时候我没有整段的游戏时间，我也会抽空玩会游戏。"

酒与游戏

邪魔天使 提供



在发售了《地球的行走方法》的多款NDS应用软件后，史克威尔艾尼克斯(以下简称SE)又将目光投在了葡萄酒上。与著名酿酒公司Mercian合作，SE即将推出一款以品酒为主题的游戏《葡萄酒入门DS》，而最关键的是这款游戏将同时推出同捆法国葡萄酒Dourthe N°—1，游戏内容主要是教你从各方面去品位葡萄酒的内涵，教你如何品葡萄酒，以及一些在品葡萄酒时实用的技巧和方法。由于该版本是作为酒类贩卖，所以这款同捆葡萄酒的游戏并不能在游戏店里买到，只有到卖酒的商店里才能购入。本作的发售日是11月15日，这也是薄酒来新酒法定上市日期(每年十一月的第三个星期四)，而且从12月10日起在Mercian的全商品中消费500日元的消费者还会有优惠活动，看来NDS涉猎的范围已经越来越广了。



《生化危机4》新款模型公布

D·S 提供

大概是欲借《生化危机4 Wii版》销量突破100万的东风(目前《生化危机4》各版本的累计销量已突破500万)，Capcom近期又公布了一组新的待售模型，共五款，均12英寸高，制作相当精良，不过目前尚未公布售价。不知在游戏中已收集齐全部迷你模型的你是否已经跃跃欲试了呢？

【图1】便装版里昂，外套、狙击枪与手枪的质感都做得非常真实，外套左肩内侧应当还有刀鞘，这款手办完美地体现了里昂初入西班牙小村落时的飒爽造型。

【图2】经典的浣熊镇警局R.P.D防暴装(隐藏服装)，里昂手中的霰弹枪与膝肘关节处的护套渲染出了一种大敌当前的气氛，警服左上臂处的警徽尤为引人注目。

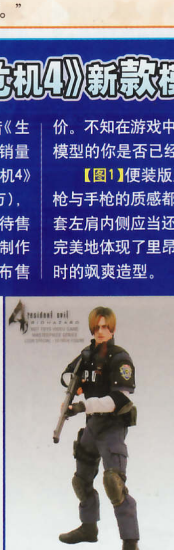
【图3】反角克劳撒在佣兵模式中的造型，手雷、军刀、弓箭的仿真度都很高，有一种独特的职业雇佣军气质。

【图4】左手解放后利刃化的克劳撒，胸口与臂上的血丝清晰可见，右手的微型冲锋枪制作得也非常逼真，可说是一件生化武器与现代枪械相结合的艺术品。

【图5】《生化危机4》的标志性角色——电锯男，头上的麻袋与手中的电锯让人很难不回想起被他迎面横锯的场面……你们此刻颤抖了吗？



【图1】



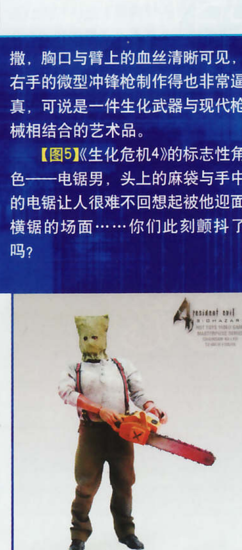
【图2】



【图3】



【图4】



【图5】



PS系游戏角色大比拼

现在什么东西都流行排名，人气歌手、人气偶像、人气游戏几乎充斥着所有的媒体，其实各位玩家在看这些排名的时候，心中无非也就一个想法：管它外面的粉丝团体战得唾沫横飞、日月无光，该喜欢的总会喜欢，不喜欢的也当长点知识，丰富一下自己的业余生活，说不定还能成为新的谈资。这不，最近《电击Playstation》就为PS系游戏中的所有角色来了一个人气投票，看看谁才是大家心目中真正的英雄或爱慕的对象，八卦的读者是不是又想知道最后的结果了呢？



第1位 723票

评语 如果要说PS系游戏史上最让人难忘的游戏，我想没人会对《最终幻想Ⅶ》的王者地位提出质疑，而作为本作的男主人公，克劳德也顺理成章地拔得了头筹，成为了众望所归的霸主。

理由 男性读者普遍认为克劳德曲折离奇的身世是其最大的魅力所在，而女性读者中以“可爱”、“无论怎样都喜欢”的理由居多就不得不感叹“同人女”的强大了……

名次	角色	出自作品
12	尤娜	《最终幻想Ⅹ》
14	萨菲罗斯	《最终幻想Ⅶ》
18	泰达	《最终幻想Ⅹ》
25	巴尔弗雷	《最终幻想Ⅻ》
33	琉库	《最终幻想Ⅹ》
38	梵	《最终幻想Ⅻ》
41	文森特	《最终幻想Ⅶ》
67	杰丹	《最终幻想Ⅸ》
68	斯考尔	《最终幻想Ⅷ》
69	比比	《最终幻想Ⅸ》
78	阿隆	《最终幻想Ⅹ》
87	潘妮罗	《最终幻想Ⅻ》
96	江特特	《最终幻想Ⅺ》
99	塔鲁塔鲁	《最终幻想Ⅺ》

前100名中的系列角色

虽然由于篇幅的限制晴天不能将所有的排名都列举给大家，但是从前100名中的角色数量看来，“《最终幻想》系列”无疑还是拥有绝对的优势，甚至连网络版《最终幻想Ⅺ》也不乏大家喜爱的角色哟。



第2位 592票

评语 公子哥出身，傲慢的性格在一开始被很多FANS排斥，因为在他们的固有印象中，“《传说》系列”的主人公应该都是正义与和平的化身。不过“有争议才有人气”，随着游戏中经历的种种事件，一个桀骜不驯的轻狂少年终于懂得了如何承担责任，或许成长就是他最大的魅力所在吧。

理由 投票者几乎全是女性，逐渐成熟的性格的确激发了她们强烈的“保护欲”，甚至还有人认为飘逸的发型才是对其“一击必杀”的武器。

前50名中的系列角色

虽然“《传说》系列”也几乎按照一年一款新作的频率推出，但无论是剧情，还是系统总能带给新老玩家新的惊喜，一直颇受欢迎的《仙乐传说》和《深渊传说》显然在FANS心中占有举足轻重的地位。

名次	角色	出自作品
16	杰德	《深渊传说》
30	库拉特斯	《仙乐传说》
31	斯坦	《宿命传说》
33	缇娅	《深渊传说》
36	凯	《深渊传说》
50	柯蕾特	《仙乐传说》



BIG BOSS

第3位 386票

评语 一向硬派的“《潜龙谍影》系列”显然是男性玩家的最爱，精彩的故事情节，堪比电影的叙事方式，甚至连游戏中的任何一个细节都散发着让人难以抗拒的“男人本色”，而作为整个系列故事的关键人物，他所受到的关注也是非比寻常。

理由 和前面的情况刚好相反，几乎所有的男性的玩家都用“男人中的男人”作为“BIG BOSS”的代名词，当然还有恋声癖的玩家跳出来说：“其实我更喜欢大家明夫的配音”（笑）。



第4位 294票

评语 好吧，我承认这又是一个“毫不意外”的结果，俊美的脸庞，颇有悲剧色彩的身世几乎征服了所有女性玩家的心，只要大家了解NBGI为什么要出《宿命传说导演剪辑版》就知道了。

理由 女性玩家普遍都对里昂绅士一般的举止和愿为朋友挺身而出的性格颇为赞赏，而男性玩家则对《宿命传说2》中带面具的另一造型留下了深刻的印象。



第5位 289票

评语 开朗活泼永远都是她留给大家的印象，尤其是被萨菲罗斯残忍杀害的一幕更是成为了游戏史上难以超越的“名场面”，再加上《危机之源 最终幻想Ⅶ》中足以让人惊艳的造型，几乎想不到不上榜的理由。

理由 可能是由于男性玩家的爱慕之词太多，我们所能看到竟然只剩下女性读者的留言，艾莉丝表面柔弱，内心坚强正是日本女性所希望拥有的。

前10位剩余排名

排名	角色	得票	出自作品
6	斯内克	281	《潜龙谍影2》
7	艾吉丝	258	《女神异闻录 PERSONA3》
8	蒂法	245	《最终幻想Ⅶ》
9	皆守甲太郎	227	《九龙妖魔学院记》
10	井上多罗	218	《随身玩伴》





硬件 HARDWARE

@ **我的PS2型号是50001，前一段时间因为读不出盘，所以到附近一个游戏店去维修，当时老板说可能是光头坏了，于是我就到买机器的店花400元换了个新光头，本以为一切没有问题了，但当我真正开始游戏后又发现了新的问题，那就是在游戏中如果遇到画面切换，就有50%的几率黑屏，例如《无双大蛇》过关后的经验和武器获得画面，我连续尝试三次都以黑屏告终，甚至还有一次玩《实况足球》时差不多等了1分半才出现画面。请问这到底是什么原因造成的呢？如果是光头问题，在一个月内我还可以更换，另外换了新光头后，读过的光盘都有很清晰的划痕，哪怕读一次也会出现，这是光头没装好吗？[薛华明]**

在游戏中遇到画面切换，通常都表示游戏此时需要从光盘中读取相应的数据，如果出现黑屏，应该就是你的直读芯片或光头存在一定的问题了，而再综合你之后提到的“划痕”问题，造成这些情况最大的可能就是光头故障了。建议你尽快联系游戏店为你重新更换光头，而且为了保险起见，你最好使用自己的游戏盘和游戏店的光盘来分别测试一下光头的效果，以避免再有类似的情况发生。

@ **本人最近想购入一台PS3，但最近老是听人说目前的60GB版本很容易烧光头，于是想买即将推出的40GB，因此有几个问题想请教。①40GB是否配备振动手柄呢？②80GB和40GB哪个性价比高一点？[匿名]**

①根据官方公布的规格，即将在11月11日发售的40GB日版PS3只附带普通的六轴感应手柄，有需要的玩家只能另行购买同一天推出的振动手柄，官方公布的价格为4980日元（约合人民币320元）。②40GB相对80GB减少了部分多余的接口，而且取消了兼容PS2游戏的功能，不过相对低廉的价格也更容易被大多数玩家所接受，另外如果你还想用PS3玩PS2的正版游戏，可以考虑购买60GB版本，因为和80GB使用软件兼容PS2游戏的方式相比，使用硬件兼容明显要稳定许多，而你所提及的“容易烧光头”应该与最近港版PS3光头出现质量问题有关，购买日版的主机就应该不会出现这样的问题。

@ **①我的PSP-2000目前系统版本为3.60M33，每次使用PPA放电影时，经常放了一半读取记忆棒的指示灯便会狂闪，然后直接退出。我用的是4G组棒，用测速软件测试后，写入速度为4M，读取为7.5M，不知道这算不算低速棒引起的问题，奇怪的是玩游戏并不觉得卡？②现在什么系统比较稳定，购机时就是因为3.71M33比较容易死机暂时将系统升级到3.60M33？③《恶魔城X编年史》对系统有什么要求吗？我试过所有的引导模式都不能运行，但别人老型号的PSP在3.52系统却可以正常游戏，请问这是什么原因呢？[sensetanness]**

①出现这种情况通常都是由自制软件和新版PSP的兼容问题引起的，建议你更换对应新版PSP的PPA最新版本再进行尝试，另外根据你提供的数据，你使用的记忆棒属于普通高速记忆棒。②根据部分玩家反映，系统版本为3.71M33的新版PSP在使用某些自制软件或免引导运行游戏时的确会出现兼容性问题，也就是所谓的“缺乏稳定性”，但这个问题在老版PSP上通过打1.50核心的补丁可以得到解决，所以你不是急于体验3.71M33系统可以自由更换主题功能的话，可以暂缓升级到最新的版本。③这应该是由于你在恢复模式中的错误设置造成的，解决方法为：按住R键开机进入恢复模式，选择“Advanced”下的“Advanced Configuration”，将“Excute Boot. Bin in UMD/ISO”设置为“Disabled”，最后再将“Configuration”下的“UMD Mode”更改为“M33 Driver -NO UMD-”或“Sony NP9660 -NO UMD-”即可。

@ **最近想购买一台PSP-2000，想询问几个相关的问题。①在网上随便查了一下，发现PSP竟然分为硬降、软降、港版、欧版、日版这么多种类，如果我主要用来听歌、看电影和玩破解游戏的话，哪种版本的比较好呢？②主机再加上原装线控、4G组棒、贴膜大概需要多少钱？[qiuxiaojun]**

①要满足你的要求其实选择任意区域的版本都是可以的，而所谓的硬降则是早期玩破解游戏的降级方法，在目前破解技术已经相对成熟的情况下，在游戏店购买主机后通常都会提供“软件降级并升级到最新系统版本”的服务。②根据晴天在编辑部所在地了解的价格，全新的PSP-2000主机+原装线控+4G组棒+原装贴膜大约需要花费1800元。

@ **①由于想入手一台次世代主机，所以先购买了一台三星32寸的液晶电视，分辨率为1366×768，带双HDMI接口，请问它能实现1080p？②很多次世代游戏都比较注重网络，那么目前Xbox LIVE和PLAYSTATON NETWORK是收费的吗？③豪华版X360和60GB版PS3标配都是那些？带HDMI高清线或色差线吗？④听说Wii要正式进入中国市场，那X360和PS3呢？[赵帅]**

①根据国际上大多数国家对视频信号的定义，1080p即指在1920×1080的分辨率下实行逐行扫描的视频信号，所以你购买的液晶电视由于分辨率的关系并没有达到这样的标准，不过对于支持HDMI的次世代主机来说，搭配如此分辨率的显示设备并不会使画面受到任何的损失，你可以将其通俗地理解为缩小一定比例的1080p画面即可。②目前Xbox LIVE的银会员是完全免费的，可以登录Xbox LIVE下载游戏试玩版等各种免费内容；金会员则需要付费，除了享有银会员的所有权利外，还能使用专享的网络对战功能。PLAYSTATON NETWORK到目前为止也是完全免费，但不排除推出“Home”之后会收取一定的费用向某些会员开放特殊的内容。③豪华版X360（港版）标配为：X360主机、20G硬盘、无线手柄、麦克风、色差线、网线、220V直插电源、一个月Xbox LIVE的金会员资格；60GB的PS3标配为：PS3主机、六轴感应手柄、AV线、网线、USB线、100～250V宽伏电源。④日前神游科技已经宣布代理Wii在国内的行货业务，而X360和PS3暂时还没有这方面的消息。

@ **我的PSP系统为3.71M33-2，在打1.50自制系统内核补丁的时候出现“press cross to begin the installation of 1.50 subset,or R to exit. warning:this will delete location free player and korean font.”的提示，请问是什么意思呢？接下来还需要什么操作吗？[Jimmyzhu]**

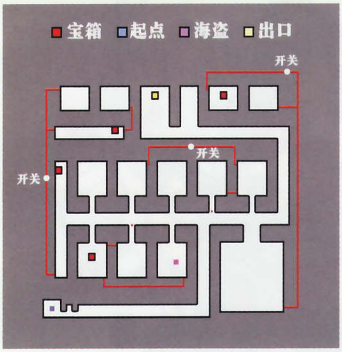
其实该提示是告诉玩家：“按×键会开始安装1.50内核文件，按R键退出，另外安装后会删除PSP系统自带的播放器以及韩文字体”，你只需要按照提示完成安装即可，接着PSP会自动重新启动，另外该补丁只适用于老版的PSP。

游戏 GAMES

@ **我有几个关于PSP上“《最终幻想》系列”游戏的问题希望得到你们的解答。①汉化的《危机之源 最终幻想VII》ISO文件放在PSP上运行后总是黑屏，但音乐却在不停地循环，按○键选择“NEW GAME”或“LOAD”后也是黑屏，我的PSP是3.30OE-A系统，2G的高速记忆棒，请问是什么原因呢？②《最终幻想II重制版》进行到主角三人连同龙骑士一起去见黑骑士时，当黑骑士说完话就没有动静了，并且无法进行任何操作，原本该出现的帝国皇帝总不肯出现，由于之前我已经很努力地将主角三人HP练到了9999，秘纹的迷宫也进行了一部分，不知道这样是不是有影响呢？③在名为“Iron Bars”的秘纹迷宫中，我怎么也找不到通往海盗牢房的墙壁通道，不知可否用图片具体告知呢？[allnights]**

①如果出现黑屏应该是你下载了打过早期汉化补丁的ISO文件，建议你使用最新0.4版本的汉化补丁应该就可以解决这个问题。②请确

认此时PSP左下角的记忆棒读取指示灯是否还在闪烁，或按下“HOME”键看是否能够顺利地退出游戏，如果以上操作都无法进行，应该就是ISO存在问题，以至于PSP无法正常读取游戏数据，造成了系统假死，建议你更换新的ISO再进行尝试。③因为当时篇幅的关系，晴天并没有在研究中放出关卡的地图，可能仅用文字还不能让你完全了解，现在就附上此关的地图，希望能够帮到你。



▲地图中用线连接的即为隐藏通道的位置，必须踩下其中的三个机关才能进入最后关有海盗的房间。

@ 最近在玩《勇者斗恶龙VIII》，已经打出了隐藏地点“龙神族の里”，并且完成了龙神的试炼，而击倒龙神王之后会出现多个奖励供我选择，因为不太懂日文，我选择了第二项，大概意思应该是奖励了一个强力魔物，让我自己去收服，但我却始终无法理解龙神王所说的出现地点在哪里？到底应该怎样才能得到它呢？[seedliujia]

选择“强力なモンスターを仲间にできるようになる”后，会在トロデーン城南方的湖边出现新的地图怪物“メタルキング”，其实就是传说中经验值最高的怪物“金属史莱姆王”，战胜它即可让其成为同伴。虽然其拥有超高的回避率，但是少得可怜的HP还是让它在战斗中沦落为要靠运气才能活下去的怪物，不过在大地图移动时后面跟一个这样的怪物，相信大多数玩家都会觉得很拉风吧（笑）。最后还要提醒你，龙王的挑战一共可以进行7次，最后一次需要连续与7只巨龙进行战斗，而且最后出现的“永远の巨龙”更是强到令人发指，没有绝对的实力，还是老老实实在前六次挑战就把所有的奖励都得到吧。

选项	奖励内容
龙神の剑をもらい	获得龙神の剑（攻击107）
龙神のよろいをもらう	获得龙神のよろい（防御110）
龙神のたてをもらう	获得龙神のたて（防御60，受到的魔法伤害减少）
龙神のかぶとをもらう	获得龙神のかぶと（防御50）
炼金釜がパワーアップする	炼金釜合成所需要的时间大幅度缩短

注：龙神系装备为男主人公专用。

@ 《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》中第三章在与BOSS战斗的场景中，两边各有一个平台，用优库族的魔法时会在两个平台的正中间看到一个的东西，等取消魔法时就消失了，那东西有什么用吗？？[xxwan.cc]

其实你所看到的这个物体是隐藏的平台，建议在与BOSS战斗前，先进入优库族的魔法状态，然后使用触控笔从中央平台边缘的烛台开始，牵引一条光线到这个物体上，这样在退出魔法状态后就可以看到实体的平台，便于玩家在与BOSS战斗时可以使用切换平台的方法躲避BOSS的攻击，今后的迷宫中也会经常使用到这种创造平台的解谜方法，如果发现无路可走，但周围有类似于烛台的物品时，进入优库族的魔法模式说不定就有意外的收获哟。

@ 我最近用2G棒玩PSP上的《英雄传说SC》，玩到第三章结尾的时候上飞艇的时候发生剧情，之后会要求更换UMD（我是玩ISO的），要如何才能继续游戏呢？[不可以再帅]

首先你最好拥有一个能够读取记忆棒数据的读卡器（当然有另一台PSP或记忆棒就不必这样麻烦了），在出现提示换盘的画面后，将PSP的电源键轻轻向上拨动进入“待机”状态，接着将记忆棒取出，使用读卡器删除记忆棒上现有的ISO文件，然后复制第二张UMD的镜像到同一目录下，并用同样的文件名对其命名，最后将记忆棒放入PSP，从“待机”状态恢复到游戏画面后按下○键即可继续游戏了。



▲如果成功则会出现“记录文件管理”的画面。



问题更正

在上期关于PS3内存的问题中，由于晴天的失误造成了一些问题，使某些玩家对PS3硬件规格的理解出现了偏差，特此作出更正。根据官方公布的数据，PS3拥有256MB的主内存和256MB的显存，但由于PS3并不能像普通的PC机一样使用更改BIOS的方式将两种内存进行转换，所以**PS3实际的内存只有256MB。**

廣告已屏蔽

秘密花园

晴天：无论是游戏发售之前的宣传，还是实际游戏的体验，《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》都被大多数玩家公认为今年“最让男性玩家浮想联翩”的神作之一，而这其中表现最抢眼的莫过于“精神领域探索”系统了。探索女主人公的内心世界，了解她们的潜在人格，在编织全新“诗魔法”的同时，还能收藏CG美图，一个在“恋爱游戏”中屡试不爽的经典模式就这样巧妙地融合在了游戏之中。现在我们就从这些海量图片中精选了部分奉送给各位玩家，即然现在本作的原画设定集还未推出，那就先看看这些图片解解馋吧（笑）。

本期主题：魔塔大陆2



循规蹈矩的风纪委员，调皮的问题学生，两姐妹不同的造型总能让人眼前一亮。



游戏发售后官方推出的纪念壁纸，传统的主人公“聚首图”。



学校迎新晚会上的克罗仙和之前不停说教的形象相比简直是天壤之别。

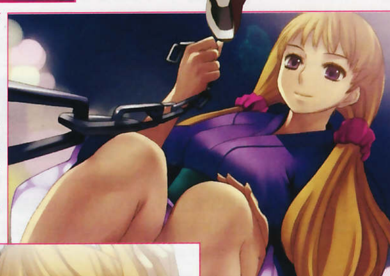


诡异的表情和绑在十字架上的萝莉，夏库莉的内心果然可怕……



这张图片就不多说了，大家自行想象。

克罗仙表面上非常傲慢，但在将肩上的重担卸下后，也露出了温柔、体贴的一面。



邪恶的角度、御姐的眼神以及手中的锁链，不知道大家能够帮助克罗仙挣脱心灵的束缚吗？



天真无邪的瑠珈为男主人公治疗伤口，怎一个“萌”字了得。





“铅笔画”风格还是最适合用来表现唯美、伤感的场面。

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期中发售的游戏基本款款都是重磅炸弹，搞得小编们都不知道先玩哪个游戏才好。除了“攻略透解”和“特快专递”的游戏之外，本期“游戏进行时”中出现的几款游戏也都是玩家不可错过的佳作。马里奥可谓是本期最活跃的明星，刚在银河系与库巴大战之后又要跑到奥运会赛场拼搏，休息的期间还要与伙伴们来上几场聚会，果然是游戏界首屈一指的大牌呀。《恐怖病房》和《地球守护者》算是近期的两匹黑马，这两款掌机游戏以其独特的风格和较高的素质得到了不少玩家的认同。

本期主持人：火云

阳光成员在本期的进行时中表现出色，R、更木剑八与积木这3位老朋友分别给我们带来了3款不同风格的游戏心得。进行时以后还会加强近期热门游戏专栏的开设，如果您在游戏中发现什么有趣的事情或者对某款游戏有什么心得，欢迎按照下方邮箱的地址给我们投稿，游戏进行时在大家的共同努力下才能变得更好。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

地球保卫者 别拿小孩不当英雄

游戏原名 Ben 10: Protector of Earth

机种 PSP 游戏类型 ACT

由美国卡通网络播放的人气动画《BEN10》改编的本作个人感觉是一款相当不错的横版过关游戏。在刚刚看到这款游戏的时候，说实话对它的期望并不高，但当玩了几关之后发现这款游戏的素质相当不俗。不管你是否喜欢美国英雄式游戏或者动画，这款典型的美国英雄式的游戏绝对值得一玩的。不知怎么的，这让我想起小时候看过的一部动画片，叫《地球超人》。

阳光成员 R

游戏简介

游戏讲述的是可以通过宇宙怪物的基因变身成为该强大怪兽的小P孩拯救地球的故事。故事的情节虽然老套了点，可是各种怪兽英雄的能力招式，卡通渲染的游戏画面，流畅的战斗以及各种解迷要素及收集要素是很多同类型的游戏无法相比的。游戏的流程不算短，而且每关开始之前都有一小段动画供玩家欣赏，通关下来至少也可以看半个小时的动画，算是给这部动画片打了个大大的广告。而且每个流程关里的卡片收集完成后还可以在EXTRA里看到动画片里主角变身的动画片段，看来主角可以变身的形态有十多种，游戏里的五种简直是微不足道啊。

怪兽=英雄

我们的小主人公BEN的能力是相当低的，可以说是要什么没有什么。不过有一种能力让他成为了拯救地球的英雄，吸收宇宙怪兽的基因，以自己的身体为媒介，从而变身成为强大的宇宙怪兽。强大的力量加上博士的指导和小女孩的危机，一次又一次的拯救地球于水火之中。游戏里BEN有五种不同形态的怪兽可以选择，最开始可以选择大汉和火人。大汉攻击力高，可以推动石头一类比较重的物体，火人可以在空中滑行，并且吸收火焰，之后得到的恐龙速度很快，是赶路的最好选择，轮胎可以通过U型管爬墙，树人则可以用蔓藤抓住空中的指定机关往前荡。总之每种形态给人的感觉都完全不同，而且操作手感也完全不同。不同形态的怪兽都可以学到各种必杀技招术，当黄色的能量蓄满后就可以给你喜欢的怪兽学习必杀技了。通过不同按键的组合可以使用必杀技，需要注意的是使用必杀技会大量消耗变身能量。

让我感到熟悉的是这款游戏的BOSS战，完全就是在模仿战神。那QTE按键系统，那人物的动作，我不用多说了，大家玩了就自然明白了。特别是以后获得无限能量之后用必杀技轰杀杂兵，那感觉就一个字。美！

以下是游戏的解锁码，在大地图画面选择EXTRA进入后选择最后一项就可以调密码进行解锁，之后在倒数第二项里选择开启。请考虑好之后再往下看，部分解锁密码会大大破坏游戏性，请一定要谨慎考虑后再使用。

输入密码	技能解锁
树人、大汉、火人、树人	全英雄开启(Unlock Alien Forms)
轮胎、火人、大汉、火人	所有技能(Unlock All Combos)
火人、恐龙、恐龙、轮胎	全地图及全英雄开启(Unlock All Locations)
恐龙、火人、树人、大汉	无敌(Invincibility)
轮胎、火人、树人、大汉	能量无限且更换英雄不需要变回原形(Master Control)
树人、大汉、火人、轮胎	主角变成透明皮肤(DNA Force)
轮胎、轮胎、大汉、火人	主角变成黑色皮肤(Dark Heroes)





恐怖病房

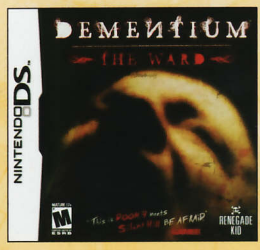
游戏原名 Dementium The Ward

机种 NDS 游戏类型 AVG

一样的丧尸，不一样的恐惧！

作为一款关注度并不是很高的美式恐怖游戏，游戏在最初公布了几段视频的时候就因其独特的操作体验令不少人对其产生了很大的兴趣。

阳光成员 更木剑八



游戏讲述了作为主人公的你某天醒来的时候发现自己躺在了一个到处是血的疯人院里，并且随之目睹了许多发生在这里的一系列残酷的生化实验。玩家需要在这里与众多被病毒感染而变异的丧尸进行战斗，还要不断地挖掘隐藏在各种角落里的谜题线索，并最终逃离这个疯人院。

本作虽然没有极具震撼力的画面表现，不过却凭借其独特的表现手法将游戏整体背景调得非常暗很巧妙地避开了这个劣势，同时也大幅加强了恐惧的气氛。游戏中玩家可以捡到一个手电筒及各种武器，不过一次却只能持有一样，当你开着忽明忽暗的电筒大步向前走的时候你也失去了及时反击的能力，而当你拿着枪的时候，前方则是大片的黑暗……气氛营造得相当出色。另外为了强调代入感，游戏选择了第一人称作为视角，同时用下屏触摸的方式来控制手中的道具。在你听着几乎只有自己的心跳声及丧尸的喘息声的背景音乐时，右手快速地用手电筒查看着房间的每一个角落，却突然发现屏幕一红，丧尸从后方偷袭……另外，游戏的谜题设计也做得相当出色，这其中有不少需要输入密码的机关，而谜题的答案则往往在附近一些不起眼的地方，能让人找到一些经典生化的味道。

在DS普遍低龄向游戏较多的今天，如此一部十分优秀的17+作品的确能给人眼前一亮的感觉，如果你是恐怖游戏爱好者，那一定不要错过哦！

剑刃风暴：百年战争 最强佣兵补完计划

游戏原名	BLADESTORM：百年战争		
机种	X360/PS3	游戏类型	SLG



在网上看到X360玩家对本作的评价非常分化，一批人认为本作是垃圾，另一批人认为本作很值得一玩。个人认为出现这种情况是因为本作是一款慢热型的游戏，另外很多对SLG知之甚少的玩家往往将本作看成动作游戏，这样自然很难得到高评价。在这里继续推荐本作，请大家不要错过好游戏。

触发剧情的补充

上期已经说过了，本作的剧情触发与战斗次数有关，这里再补充一下。本作大部分剧情的发生条件都是在某场战斗或某个剧情发生后经过一定次数的战斗，因此当出现带“！”的战斗(即剧情战斗)时，务必请立刻进行，这样会快速推进剧情。

游戏中有很多剧情都是连续的，推进到最后的时候就会出现对应的奖励。遇到这种连续剧情不必过于认真，因为就算相关的任务和战斗失败，也不会影响之后的事件。当然连续剧情的最后一次是必定要成功才能拿到奖励的。

快速推动剧情的方法就是上期介绍过的“进入战斗后立刻脱离”。由于本作一场战斗结束后只能发生一个剧情，因此当玩家满足复数剧情的发生条件时，也得打上好几场战才能看完。名声在★★时这个情况最为明显，很多玩家就是打到这里时升不上去了，从而产生放弃的念头。请大家坚持脱离战术。

隐藏成就

本作的X360版有两个秘密成就，这两个秘密成就其实也是和兵法书相关的，分别是取得火药の书和工作の书。

火药の书的取得条件是完成法国女学者クリスティーヌ的连续剧情。女学者登场的条件是名声★★★时连续完成法国方面的契约。之后她会分别要玩家在战场上寻找木、铁、硫黄。这3次任务无论成功还是失败，只要再经过一定次数的战斗，就会出现ヴァンヌ之战。打赢这场战斗后，她就会送给你火药の书了。

工作の书的取得条件就比较复杂了。玩家首先要完成剑圣、枪匠、弓神的事件，之后全兵种的成长率要在70%以上，这样武神就会把工作の书赠予玩家。

隐藏要素补充

剑圣・枪匠・弓神： 名声在★★★★时，将长剑的成长率提升至100%，这样就能见到剑圣，并获得强力的武器。同样的，将枪和弓弩提升至100%，会从枪匠和弓神处各拿到一把强力的武器。

枪の书/アダガ： 要想完成枪匠的事件，就一定要拿到枪の书/アダガ。其获得条件是将全部兵种击破，这样就会发生特殊事件，之后就能取得。玩家不必在一场战斗中击破全兵种，而且全兵种仅指大的兵种，不包括每个小兵种，因此难度并不大。

村正： 拿到工作の书后，如果能将全兵种的成长率都提升至100%，武神就会把游戏中最强的武器村正赐予你，其效果为斩和突100，类型为刀。

火药の书/火枪： 在战场上统率过全部兵种后，就会发生特殊事件，之后获得火药の书/火枪。统率全兵种和击破全兵种类似，仅指大的兵种，可以累计。



■圣女救出战是游戏的一个难关，玩家先要制压ルーアン，再消灭右下方的ベッドフォード公，就能拿到牢门的钥匙，之后就能救出ルーアン城内的贞德。

飞越时空 时空穿越，超越极限

游戏原名	TimeShift		
机种	X360	游戏类型	FPS

在经历了数次延期以及开发中途把已经制作的部分推到重新来过，《飞越时空》几经周折才得以以现在的形态与各位玩家见面。虽说控制时间的能力在游戏中已经不是什么新鲜玩意，在枪炮纷飞的FPS中还是能给人些别样的乐趣。



能力简介

在游戏中主人公控制时间的能力来自于身上的作战服，控制时间的能力基本分为静止、慢放和倒退这三种，战斗时按住LB键即可看到屏幕中出现使用各种能力的按键提示，按下相应的按键即可发动时间能力。发动时间能力的操作十分简便快捷，在战斗中玩家手中的手柄可以像在控制一台DVD播放机一样。通过这三种时间能力，玩家可以组合出无限种可能性战术去消灭面前的敌人，比如先发动时间停止然后扔出一个电浆手雷，然后再使时间恢复正常就能够看到敌人被手雷炸上天的壮观景象；慢放后冲到敌人面前将他们手中的武器抢下，然后拿枪托敲向他们的脑袋。总之，要怎么做才能打得精彩、打得漂亮就全看玩家自己的想象力了。



■本作的驾驶部分比较薄弱，不过飞船关卡倒是颇为紧张刺激。

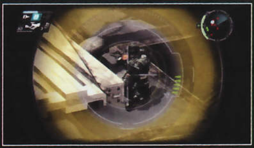
如何迎敌

本作中玩家所控制的角色非常脆弱，即使在普通难度下主人公也吃不了几个枪子。系统将玩家的体力设置的很“虚”正是提倡玩家在战斗时多多使用时间能力迎敌。在发动时间能力后，画面左上方的能量槽会不断减少，不同时间能力消耗能量槽的速度也有所不同，停止时间的能力所消耗的速度最快，当能量槽为空时，玩家会暂时丧失时间能力。当玩家站在原地或什么也不做时，时间槽就会慢慢恢复，所以在同时面对多个敌人时，建议玩家躲在掩体后发动时间能力逐个将他们消灭。

玩家最多只能同时装备3把武器，所以在战斗中把合适的武器带在身边也是很重要的。建议玩家将重视连发，重视单发攻击和重视射程的武器各留一把在身上，这样在应付一些突然出现的敌人才不会手忙脚乱或无计可施。

谜题提示

虽说《飞越时空》中出现的谜题不多，但是却基本都需要用到时间能力。停止时间可以把水变成固体，这样就能安全通过带电的水池或开车通过水洼；发动倒退能力则可以将坍塌的墙壁恢复原状；慢放能力则能够通过一些需要快速才能通过的机关。游戏中其实并没有什么特别费脑子的谜题，只要按照提示前进，基本都能顺利过关。



马里奥聚会DS 一个人也能享受的聚会游戏

游戏原名	マリオパーティDS
机种	NDS
游戏类型	ETC

《马里奥聚会》登陆到NDS平台后更加发挥出其系列的所长，让玩家体验到更加轻松有趣的多人同乐的迷你游戏集合。本作支持4人同时游戏，DS的触摸屏和麦克风使游戏乐趣倍增，即使是单人游戏也能体验到游戏的乐趣。与同为掌机平台的GBA版《马里奥聚会 Advance》不同的是，本作进行了3D化，画面更加可爱漂亮，迷你游戏的数量多达60种以上。这种游戏最适合与MM同乐了……

阳光成员

积木

某天夜里，天空突然掉下来5颗流星，捡到其中1颗星星的马里奥与他的朋友们不慎中了库巴的计，并被库巴施法全变成了迷你型态。为了打倒库巴，恢复原型，马里奥与同伴们齐心协力，展开了一段崭新的冒险。

本作总共有8位角色登场，分别是我们熟悉的马里奥、路易、奇诺比奥、耀西、碧奇、黛西、瓦里奥和坏路易。游戏共设有4大模式，5大关卡，还有难度选择。玩法跟大富翁差不多，不同的格子有不同的效果，当走到决斗格子上时，就会进入迷你游戏，并附加上轮盘随机转出来的条件。如果不太了解迷你游戏的玩法，可在游戏说明时按X键进入迷你游戏的练习，熟识后再进行正式的游戏。

故事模式中，玩家将随着故事的发展来通过5个关卡，最后打倒库巴。每一关设有10个回合，地图上会随机出现星星，星星需用金币来购买，10回合结束后，按所得的星星和金币数量来排名，拿到第一的角色才能进入BOSS迷你游戏。



在聚会模式中可以任意选择关卡来进行游戏，在不满4名玩家的情况下，剩下的人数会由COM代替。聚会模式分别有4人抢夺超级星星的大混战、2VS2的车轮战、以及1VS1的关卡对战。

额外模式是2人专用的模式，分别有2人协力模式以及2人对战模式。此模式内的游戏平台就像个大棋盘一样，需掷骰子来在棋格上移动相应的步数，玩家需自己来制定移动的路线。2人协力时需在10回合内成功包围对手，2人对战时走过的棋格会变成自己的颜色，有时还会在棋格内取得星星，占得的棋格和所得的星星的数量多者为胜。

玩家在故事模式、聚会模式或额外模式进展到一定程度就会开启迷你游戏模式，分别可选择自由游戏(自由选择在其它模式收集到的迷你游戏)、淘汰赛、胜利杯(需预先选出5个迷你游戏)、得分挑战(总共有10个迷你游戏，得分高者胜出)、BOSS模式(只支持单人游戏，连续进行3关BOSS迷你游戏，会记录下通关时间)、迷你游戏桥(胜出迷你游戏后便会搭桥前进，最快到达终点者为胜)。







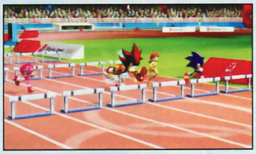
马里奥与索尼克 北京奥运会 让你手臂酸痛的精彩大作！

游戏原名	Mario & Sonic at the Olympic Games
机种	Wii
游戏类型	SPG

这款游戏从刚刚宣布开始就受到了异常多的关注，甚至在一开始很多人都认为这是假消息，索尼克与马里奥同台登场，还借着北京奥运会的名头，让人多多少少都会觉得有些不可思议。然而今天游戏已经摆在我们面前了。说真的，这游戏哪一点都是值得人们去关注的，两个游戏界响当当的角色在奥运会中展开角逐。地点：北京！时间：2008！作为国人来说，光是这两点就已经足以让人期待了。于是在这次的游戏中，我们看到了很多熟悉的东西，特别是刚开场的CG里，"鸟巢"出现在画面中时，这一刻，我站在屏幕前作握拳流泪状……

更快，更高，更强！

Wii的操作为各种游戏开辟了革命性的道路，于是，这次的奥运游戏让玩家们在不知不觉中投入，然后开始在电视前乱蹦乱跳。虽然这样看起来有点傻乎乎的，但是游戏的乐趣被





毫无保留地传达给了所有人。这样的效果还是得益于游戏强大而有趣的操作，可别以为只是简单的摇晃手柄就可以拿到金牌哦。结合按键控制，有的时候甚至能给人带来玩ACT游戏时的紧张感，手忙脚乱是不可避免的了。

如果说一开始是对玩家反应能力的考验的话，那么等到能够熟练操作了，那就开始对玩家的臂力和毅力提出更高的要求了。既然是奥运游戏，那么我们就应该追求"更快，更高，更强！"，游戏也算是很"人性化"的将这一理念发挥到了及至。在各种比赛中，你将需要不止一次地疯狂晃动手柄，不然更快的速度就会离你而去，金牌？想都别想喽……

痛，并快乐着

光快可不行，看准时机做出相应的动作也是取胜的一大关键，最明显的就是游戏中的田径项目，比如100米赛的起跑，那可是相当考验耳手眼协调性的，枪响之后要在最短时间内扬起手柄，再迅速进入疯狂摇动手柄的状态。如果是在110米栏比赛中，那还需要看准时机按B 键越过障碍……在这么短的时间内要进行这么多的调整，玩家会不知不觉得就被吸引到游戏中去，在高度集中精神的状态下享受获胜的快乐。但是最后等待玩家的，往往是手臂酸痛的后遗症……唉，没办法，看来快乐就是需要付出代价的。

小心你的手柄！

游戏抓住玩家的方式有很多，华丽的画面、精美的人设，还有就是"真实"的操作。这款游戏就是通过真实的操作吸引了很多人的眼球。除了跑步跳远之类的只能通过晃动手柄来模拟一下双脚的动作，大部分游戏可是相当真实的。让我印象深刻的皮划艇、链球等等，都需要玩家模仿出相应的动作，再配合上一些按键的组合，时机的把握，比赛时的紧张感立刻就笼罩在玩家的周围了。不过可别忘乎所以哦，时刻紧记："我是在家里！我在电视机前，我拿着的是手柄！"不然手柄伤人事件有可能就会在眼前上演了哦，呵呵。







SUPER MARIO GALAXY

有没有想过在银河中自由翱翔？在各个星球间穿梭，到各个地方去去探险？来吧，现在你可以随着马里奥大叔一起体验一场奇幻无比的银河大冒险。在最新的《超级马里奥银河》中，玩家将自由地在银河系的各个行星之间展开冒险。而Wii手柄的各种独特功能也将在游戏中得到充分的发挥，玩家只要轻轻晃动手中的手柄就可以控制马里奥自如地行动，而且还可以用手柄投掷道具进行攻击。新加入的让玩家们已经猜测了多时的特殊能力也会在银河的各个角落等着玩家们亲自去发掘。所有这一切都告诉我们，次世代的马里奥来了！来吧！让我们在次世代的银河中展开这次奇妙的营救公主的征程吧！

超级马里奥银河	Nintendo	ACT
Wii SUPER MARIO GALAXY		日版
2007年11月1日	1～2人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 翔仔 美编 anubis

银河漫游指南

在马里奥的世界中能变成各种各样的特殊状态是一个传统设定，这一作中又增加了几种新的特殊状态。另外，这一作中的攻击方式除了踩踏以外还可以晃动手柄发动旋转攻击或者使用特殊能力，下面，我们就来看看具体的能力吧。

操作列表	
A	跳跃／交谈
B	流星攻击
Z	下蹲
C	视角调整
摇杆	移动
十字键	切换视角
A→Z	急落
Z→A	后跳跃（需手动控制方向）
移动中，Z→A	远跳

普通状态

这也就是游戏时的初始状态，可以通过踩踏、旋转、急落来攻击怪物，另外，这个状态下的基本攻击在大部分特殊状态下都可使用。

火焰状态

众所周知，这个是放出火球的能力，取得红色花后马里奥的装束会变成红白相间，这次除了火球攻击以外还能够点燃火把来开启一些机关，而且这次的火球能力具有时间限制，普通状态下的旋转攻击也无法使用。

彩虹状态

经典的无敌状态，不过这次是通过取得彩虹五角星来获得的，并且一切基本攻击都可以正常使用，效果时限还是一样的短暂。

冰人状态

取得这一能力后整个马里奥通体变成冰蓝色，而获得这一状态的方式就是拿到蓝色花。变身后就可以冻结熔岩、冰水等表面，并在上面行走。另外，在旋转之后可以在冰面上滑行前进，速度会快不少，但是这一能力也有时间限制。

蜜蜂状态

取得蜜蜂花纹蘑菇后，马里奥会穿上一套蜜蜂服装，并且具备了飞行的能力，但是飞行距离有限。在有些地区的墙壁上有跟蜂巢一样的黄色的六角形方格，在这个状态下可以在上面爬行。

弹簧状态

这次还能见到一种看起来像金属的蘑菇，取得后就能变成弹簧马里奥，在落地的瞬间按住A键可以蓄力高跳，到达一些平时无法到达的地方，不过在这一状态下所有的行动都是通过弹跳来进行的，需要细心操作。

幽灵状态

是不是觉得每次面对游戏中的小幽灵时都很不爽？这次马里奥自己也要体验一次幽灵的感觉了，取得幽灵蘑菇后马里奥会变成带着小红帽，留着小胡子的幽灵大叔，还可以变成透明状态穿过一些障碍物哦。

飞行状态

这一状态需要在完成一个收集紫色金币的支线任务时取得，完成任务后便可在天文台蘑菇飞船停靠点附近通过取得紫色五角星随时变身。变身后跳起再做次旋转就可以在天上任意飞行了，在飞行时按A键可以滞空，这个能力也有时限。





收集星星

这一作主要是在每一个场景中找出那颗星星，总共有120颗星星可以收集，但是实际上只要收集到60颗星星就可以与最终BOSS对决。由于篇幅问题，本攻略只介绍了主线部分，收集到的星星并没有60颗。不过玩家们不用担心，每一个银河中都有些支线任务可以收集星星，这些支线任务大部分都是一些强调操作技巧的小游戏。主线任务中也有额外的隐藏星星以及一些随机出现的陨星到来事件可以得到星星。完成主线后可以通过取得这些星星来达到指定数目。

陨星到来事件：这个事件是在主线任务中随机出现的，有多种模式，比如限制时间内过关或者与自己的影子赛跑等等，主要是对玩家的操作精度要求很高。

自己乐不如一起乐

这次的游戏支持双人同时游戏，不过游戏中还是只能操纵一人。这不是要打起来了么，难道把马里奥劈成两半一人一半？当然不会，2P在游戏中只是进行一些辅助操作，比如帮忙收集彩色星星。另外，2P还可以帮助1P作战，在遇到怪物的时候2P将光标放到怪物上按住A键就可以将怪物定住，让1P能够轻松将其消灭。而且有些东西，比如滚动的巨型石球还必须2P才能够消灭，具体方式在下文中会详细说明的。

虽然只是辅助工作，但是2P在游戏中并不会闲着，要做的事情还是非常多的，而且虽然降低了游戏的难度，但是并不会减少游戏的乐趣，毕竟一起玩游戏会更加开心。



©2007 Nintendo

踏上银河之旅



马里奥热身



这一关主要是让玩家做一些熟悉操作的事情。首先需要玩家能在各种身位的情况下自如移动，必须抓住三只到处乱跳的兔子。完成后马里奥会有新增的能力，并且开始熟悉游戏中即将碰到的一系列移动方式。这里没什么难点，根据提示就可以比较顺利地达成目标。

在营救几颗小星星的时候需要寻找钥匙，这些钥匙都隐藏在敌人身上，只要将这一区域的敌人全部消灭后肯定会出现钥匙，将钥匙拿到，小星星就会被自动放出。最后要去解放最大的星星时需要注意一下，要将场景内地上所有的黄色方格踩一遍，让它们都变成蓝色后，大星星就会被放出。

将星星解救出来后，会来到一个奇幻的天文台，从这里开始，我们的游戏才算正式进入主题了！

第一银河

第一场景

1-1 虽然整个场景很辽阔，但是每一个区域并不大，顺着一个方向走。在第二处寻找五角星碎片的时候小心点，来回滚动的巨石是消灭不掉的，不过如果有2P帮忙可以把石头定住，让另一块与其相撞，就可以轻松地扫清障碍了。

接下来的两个场景将食人花消灭后会长出藤蔓用于前往下一地点。在消灭紫色食人花后会到达一个藏有机关的高台处，上去并没有什么太难的地方，经过了这里之后就是BOSS战了。



BOSS战

这一关的BOSS是长着颗食人花脑袋的恐龙，一开始以蛋的样子出现，这时候的它并没有攻击力。攻击它的尾巴，把蛋壳敲碎后，开始真正的战斗。战斗的时候同样是通过攻击它的尾巴来砸它的头对它造成伤害，反复3次即可让它倒下。不过每攻击一次后，BOSS的行动速度会加快不少！BOSS倒下之后会化作一团烟雾，接着会出现一颗小星星，拿到它之后，这一关的任务就完成了！



1-2 这一关一开始的时候和上一任务的场景相同，不过向下一地区跳跃的地点改变了，只要顺着城堡的小路寻找，很快就能够找到。新到达的地方都会出现不少的带刺植物，必须通过击打旁边的圆团来攻击这些植物才可以全部消灭。

新地点这里有一颗粉红色的星星在天上飘着，给它100颗彩色星星，它会变成新的地区，到达后顺着台阶一层层往上前进，在这里的最顶端，就是前往下一区域的跳跃点了。跳跃后会到达一个胶囊状的大玻璃套的外部，入口就在表面的一个冰柱下方，打破后可以进入。



胶囊内部的重力方向随着背景上的箭头指向会上下变化，这里注意一下不要被机关推到相反重力的区域。到达最顶端后从跳跃点直接穿过玻璃到达一个五角星形状的金属物上。将蓝色五角星的碎片凑齐即可，但是由于地貌的特殊性，操作上会有些不顺手，但是非常有意思，多花点时间吧！等到凑齐碎片后，可以通过出现的蓝色小五角星将中间的星星拿到。

1-3 到达城堡的那一头，有一个橙色的管道口，进入后便是这个区域的内部。顺着木板走到蓝色的墙壁上，碰到大金币后会出现各种各样的音符。抓紧时间全部收集，全部收集完了以后会在蓝色的墙壁上出现1UP的蘑菇。拿到蘑菇后就从顶上的橙色水管出去吧。出来的地点是另一面那座小屋的房顶上，跳跃点也就在那里。

跳跃后会来到一个海滩，用椰子将最大的那株植物打碎后会出现一个小跳跃点，能让你跳到靠在一起的另一个沙滩上。在这里的另一端会出现沙虫，一样用椰子对付它，击中一下即可，然后迅速上前踩一下，消灭沙虫后前往下一地区。经过两次跳跃之后会发现所到之处周围有很多电网，而且还有大铁球在四处滚动。沿电网缺口到达反面，顺着平台爬到顶端，打碎冰柱后就可以前往那两艘飞船了。



对付对面的怪物要等它发射过来的绿色炮弹靠近时把炮弹反弹回去，过吊桥后左边的一个箱子里有个大蘑菇，吃了后体力会暂时增加为6格。从跳跃点前往BOSS战的战场。

BOSS战

这次的BOSS是个喜欢呆在熔岩里的大章鱼，一开始要注意它的火球攻击。等它放出绿色炮弹的时候就把炮弹打回去。但是第一次击中以后，BOSS会将炮弹再次打回，需要注意一下。第二次击中后，BOSS会放出开水珠，不要自己去攻击它们，会烫着自己，但是可以发射彩色星星把它们消灭。三次击中BOSS后，它就会沉下去，接着升起来的便是我们需要取得的星星，赶快过去拿吧！

第二场景

2-1 刚一开始就可以向右边走，在右边平台上的水池里有个大金币，接触后就会在不远处出现带有蜜蜂花纹的蘑菇。经过瀑布上方的洞口，然后就可以一路前行到达第一个跳跃点了。这里提醒一下，变身成蜜蜂状态的时候不能碰水，否则会变成原来的模样。不过在之后的区域都会有一个蜜蜂蘑菇，所以也不必太担心。这里是一个小池塘，并且有些会吐石头的小怪物骚扰，小心应付即可。消灭敌人后借助花茎飞到悬空的花上，到最高处进行跳跃，注意别给喷泉碰到了，不然就要重新来过。

这里和蜂巢很像，六角形的格子排在墙上。沿着这些格子爬，注意没有格子的地方是扒不住的。到达顶部之后会遇到蜂后，走近一看发现蜂后身上有星星的碎片，飞过去一个一个找出来就可以了！碎片找完后跳跃点就出现了，马里奥大叔会跳到一个高高的树顶上，已经有几个蘑菇人在等他了，一番对话之后，马里奥就能得到这里的星星了。



2-2 用急速下落将所有石墩砸碎，有支藤蔓会将你送到另一块空地上。右边有一个弹簧，利用急落的力量可以跳得更高，并从五角星中跳跃到下一个地点去。这里的高台上有个开关，但是有个大毛虫围着它转悠。上去后用急落将毛虫震翻过来再踩一脚就可以将其搞定。打开开关也需要急落的技巧，之后旁边会有一座桥出现。过桥之后先在那个圆盘上来一次急落，整块山体会往下滑落一小段距离。这样就可以顺利到达顶端了，中间有一段需要使用“弹墙跳”。在顶端的空地上有两块并排的木板，而跳跃的大五角星就在最上方，用弹墙跳上去吧！

跳跃后把上面的怪物清理后到达最底端，跳一下就可以落到下方的平地上。走到最底端后有个小五角星，跳跃到一个全是木板搭成的平台上。通过荡秋千跳到上一层，走到尽头可以打开风车的开关，路上的甲虫必须通过急落才能够消灭，另外，下一层有一个提高生命值上限的大蘑菇。乘风车到达最顶端后有个驮着小甲虫的大甲虫在上面等着了，两次击落即可将其解决。



2-3 出来后直接走到右边空地上的水池边，利用那个泡泡发生器放出的泡泡飞到对面的台子上去。在下方的空地上会发现蜜蜂蘑菇，取得之后就从旁边的水管进去，会从初始地点附近出来。接下来想法前往瀑布旁边的那块地方，可以从右侧绕过去，也可以直接飞

次世代的童话

进入游戏后你一定会为这梦幻无比，精雕细琢的画面感叹一番。从天而降的彩色小星星、耀眼的烟花……一切都仿佛把我们带入了一个童话的世界，没错，这就是次世代的童话，太美了！

到瀑布下方，休息后再飞上去，注意那里的泡泡发生器，被泡泡碰到后蜜蜂能力也会消失。穿过洞穴后见到蜂后，似乎它又遇到什么麻烦需要帮忙的了。从跳跃处前往目的地后，BOSS出现，一只巨大的甲虫。



BOSS战

一开始甲虫只会在地面攻击，想办法飞到它背上来一个急落可以造成伤害，不过不能在背上停留太久，不然会被它晃下来的。接着大甲虫开始在空中飞行，不断放下炸弹来攻击。这时候玩家可以控制蜜蜂形态的马里奥停留在树上六角形格子处，等到大甲虫飞过来时立刻飞到它上方直接进行急落。第二次攻击成功后，投放炸弹的频率会变快，依然有老方法将其彻底解决。甲虫被消灭后，小星星也会出现，拿到后过关。

BOSS 三足机器人

首先出现在一个满是坑洞的球体上，球中间就是黑洞，小心别掉下去了，引诱炮弹过来将罩住五角星的玻璃罩炸碎，就可以跳跃到BOSS的所在地。这次BOSS是巨型机器人，而我们要解救的星星就在它的头顶。从它一侧的脚走上去，到达头顶，会有大炮向马里奥攻击，引诱炮弹将最外层的网罩破坏。这时候第二层网罩会升起，并且每次引诱炮弹只能破坏其中一小部分。将环绕着的网罩打开缺口后引诱炮弹从缺口处飞进去破坏最后一层玻璃罩就可以将BOSS击败。

这里还需要强调几点，第一，一开始千万不要被机器人的脚踩到，否则一下就挂了。第二，在第二层网罩被破坏出缺口后要尽快引诱炮弹到网罩内部，不然隔一会时间那个缺口会被补上，必须重来。

将这颗星星解救之后，第二银河便会开启。



第二银河



第一场景

1-1 这关场景在宇宙中，在一开始的平台用光标点击蓝色的星星，然后根据屏幕中的提示操作就可以继续前进。从圆柱的另一端再一次通过蓝色星星前进，到达三个在一起的透明球体，在那上面收集齐5个五角星碎片，跳跃到下一区域。到火箭的头部去利用蓝色星星继续移动，到达一个方形的大平台后会遇到几个怪物，搞定后把台子上被困在冰里的蘑菇人都释放出来。这时候会有蘑菇人的宇宙飞船前来，跳上宇宙飞船，从顶处的跳跃点前往一个到处都是碎块的地区。不过你向前走的时候，四周的碎块会将路给组合出来，但是路线是定好的，所以不能乱走，将这里5颗银色的小星星全部救出后就能得到这关的星星。



1-2 这一关一开始马里奥就在蘑菇人的飞船上，跳到旁边那艘上面，用五角星跳跃到上方的战船上解决怪物后放下吊桥，到前方的一小块空地上。打破箱子会放出跳跃点，前往下一艘战船。下一艘战船上出现宝箱，需要用龟壳砸开，最远处的一个宝箱砸开后便是跳跃五角星。在下一艘战舰上要将乌龟打成龟壳状态后砸死对面的两个怪物，之后吊桥会放下来，过去后到达上一层遇到这一关的BOSS。

BOSS战

这次的BOSS是大魔法师，其中一种攻击结束后会留下龟壳，用这些龟壳来攻击它，两次攻击成功之后，BOSS会放出小魔法师，优先消灭之。成功攻击3次后大魔法师便会被击倒，并且它的法杖会掉下来，关在里面的星星也被解放出来。

1-3 一开始还是出现在蘑菇人的飞船上，利用蓝色星星飘到一个玻璃球的表面上。到达内部找到跳跃用五角星，前往下一地区沿路前进一段路后会在路的尽头看到一个蘑菇人被粘在一堆东西上，碰一下它就会弹出去，用同样的方法把自己也给弹出去就可以继续前进了。最后就会被弹到BOSS的所在地，跳到蜘蛛网上的块状物上，然后把自己弹向中间的大圆球，BOSS出场。

BOSS战

这次的BOSS是个长相怪异的大蜘蛛，它会不断喷出绿色的液体来攻击马里奥。对付它的方法并不复杂，将自己粘在蜘蛛网上的块状物那里，然后对准蜘蛛尾部绿色的部分弹过去。将它打翻过来之后迅速将它腹部的三个红色突起打破。打破后蜘蛛会再度翻过身来，这次不光嘴里吐绿液，身上的四个突起也会往外喷射一样的液体。尽快绕到它的后方，照着它的屁股再来一下，重复刚才的步骤就可以将它彻底击垮，并且拿到被困的星星。



第二场景

2-1 先在开始的几个圆盘上收集齐蓝色五角星的碎片，然后利用蓝色五角星飞到大五角星上进行跳跃。到达平台后再跳到上方的平台上，下面就开始比较考验技术了。打开机关后，平台开始移动，在这个过程中会有如雨的炮弹向马里奥袭来，一路上必须注意上下躲避，并且还要注意平台边缘带电的球。平台停下后发现星星就被玻璃罩困在旁边，往前走一点会有对方的炮台不断开炮，引诱炮弹炸毁玻璃罩就可以取得星星了。

2-2 刚开始会有两个坑不断向外放炸弹，拿起炸弹后可以用它炸开玻璃罩，解开跳跃点。在拿着炸弹的时候会有提示声音告知炸弹爆炸的时间，注意一下就不会伤到自己了。在下一个地区有颗小星星就被关在那里的玻璃罩中，从另一头捡来炸弹破坏玻璃罩吧。另外，炸弹还可以将这里的大铁球炸碎。

跳跃后经过一段全部使用蓝色星星移动的区域，来到一个建筑的内部，从水管下去，会发现房间中央有一个入口被玻璃罩挡住，周围有放炸弹的机器。这里放出的炸弹会自行攻击，先打一下，然后捡起来扔到玻璃罩旁炸开玻璃罩。跳入口子后会有一门大炮将马里奥射出去，不过需要玩家自己瞄准中间那一大块冰，接着到达对面，重复刚才的步骤，再次将马里奥射出去，将中间的物体彻底击碎，会有颗小星星被解救出来，立刻进行跳跃，来到一艘火箭上。

火箭的尾部有个释放炸弹的机器，顶部又是一个炮口，中间有电网在旋转，拿着炸弹从电网的缺口处到达顶端炸开玻璃罩，瞄准那颗被各种障碍物围绕的星星，看准空档开炮，拿到星星后即可过关。



2-3 游戏开始后先利用高跳到另一块圆盘上，用急落把鼹鼠震晕，再上去踩一脚就可以将它搞定。用蓝色星星飘到下一个地区，跳到那个机器人的头顶上跳跃到目的地。紧接着圆盘开始向前移动，



小心路上漂浮着的障碍物，碰到了会爆炸。到下一个平台上，然后将这里的那个陀螺打到有电网的罩子上，陀螺会被消灭，罩子也会被破坏。被放出来的小星星变成一个跳跃点，从这里可以来到一个山崖的边上，解决鼹鼠后破坏那里的箱子会出现管道入口。

进入管道以后根据提示打击箭头改变这个区域的引力方向，接下来就是考验操作的时候了，因为重力的方向是随着墙上的箭头所指方向决定，加上一路上有不少机关，所以这里对于玩家的操作要求相当高。走到底后会有水管出口，出去后是一个大厅，中间有一个会放电的机器人，跳过去利用它的弹力窜到跳跃五角星上，进入下一区域。乘电梯到达底端后落到一个大厅里，将那里的两个陀螺都打到电网上可以破坏电网，接着马里奥就会落到一个平台上，那里有个跳跃点。

从跳跃点来到飞碟上之后绕过电网，到达飞碟最顶端的时候，BOSS到来了。

BOSS战

这次的BOSS是个飞碟，攻击方式就是不停的撞向马里奥。直接去踩它，它会收起周围的锯齿并停止攻击，趁这个时候将它打到旁边的电网上就可以对其造成伤害。三个回合后即可以将其击败。这里稍微注意一下，第二次攻击成功后BOSS会放出陀螺骚扰，优先消灭，不然会造成不小的麻烦。

BOSS 库巴

在打BOSS之前，一路上有巨石、火钟等陷阱构成的层层关卡。这里只有一条路通往BOSS战的地点，所以不用担心方向的问题，一路上只要胆大心细，做到眼疾手快即可顺利通过。

这次会和库巴进行第一次交锋。在到达前的一小段路上库巴会吐出火球破坏路面，要尽快通过，到达最高处后，与库巴开始对决。趁它跳起后落向马里奥时，就引诱它落到行星上蓝色的区域，这样会让库巴烧着尾巴接着反方向堵截进行攻击，让它四脚朝天在地上滑行，再次反向阻击一次后就完成了一次成功的进攻。在被攻击后库巴会吐火球，只要不停跑动就可以躲开，之后使用同一方式再成功两次就可以结束战斗，不过最后一回合需要在它打转的时候攻击两次才可以将它击败。

库巴逃走后，一颗大星星会从那颗刚刚结束战斗的行星里跳出来，把它带回家吧！

彩色星星 这几年，蘑菇王国不断地有各种颜色的流星落下。居民们运用星星的力量，幸福快乐地生活着。而在游戏中彩色星星也是很有用处的，辅助攻击、开辟新的区域等等都离不开它，多多收集吧！

第三银河



第一场景

1-1 一开始是在一片热带海边开始的，首要任务就是潜入水中寻找五角星的碎片。凑齐后水中会出现跳跃五角星，会把马里奥送到旁边的小山上。在山上的时候最好先把路当中的怪物们都清理干净，因为之后的一个机关需要一定的速度才能完成。踩下紫色开关后会出现一木制道路，这里要从另一端上去，而且有时间限制，所以手脚一定要快。到达上一层后有一个一样的机关，只不过打开后要进行的是弹墙跳。山顶上巨大的冰柱里困着一颗星星。这根冰柱需要打击两次才会破碎，打碎后星星就自由了，这一关顺利完成。



1-2 这一关主要是考验玩家们水下操作的水平，开始后去和大企鹅对话，它会让你到水底把金色的龟壳给拿上来。跳下水后发现金色龟壳在一群小企鹅的手中，想办法靠近后旋转，龟壳就会到马里奥的手中，拿到龟壳后上岸交给大企鹅。大企鹅会把一颗星星送给马里奥，带着这颗星星回家吧！



1-3 这绝对是对耐心的一次考验，一上来还是在海边，在水下拿龟壳把岩壁打穿后会到一个密室里。把牢笼口的箱子破坏，进入后踩下木桩便可跳跃到下一个场景。新的场景只有很窄的路面，而且有多个巨石陷阱，不光是落下类型的，还有滚动类型的。不过滚动型的有一面是空的，计算好这一面与地面接触的位置，利用空档可以顺利通过。穿过所有陷阱后会看到星星被困在巨大的冰柱中，两次攻击后冰柱破碎，去拿星星吧！



第二场景

2-1 从这里开始场景进入鬼屋了。刚上来时并没有什么太需要注意的地方，当进入房间后会遇到新敌人幽灵。这些幽灵当你背对它们时它们才会靠近你。一般攻击对它们没有任何效果，这里可以将门口一个开关打开，会有一盏灯亮起来来回晃动，将幽灵引到光照的位置就可以让他们消失。从幽灵身上取得钥匙后进入里面的房间。

房间里四散着五角星的碎片，收集完全后就可以跳跃了。到达的地方就是路易被关的地方，利用蓝色五角星拿到钥匙，进门后解决掉幽灵，在房间的一角可以得到变成幽灵的蘑菇。晃动手柄幽灵可以变成透明穿过牢门，顺着道路走到最里面，进入路易的牢房，在旁边回复原样后再去找路易，不然他是不敢抬头的。



2-2 进门后直接用蓝色星星到跳跃点去。到达一片很荒凉的地方之后，下面就完全是依靠蓝色星星在空中进行漂浮了。不过之前要和两棵树中间的大幽灵对话，并且答应和它比赛看谁先到达指定地点。胜出后大幽灵就会把星星给马里奥了。如果想要一次取胜的话可以先不跟幽灵对话，多练习几遍。

2-3 将蝙蝠和蜘蛛解决，等大铁球过去后就可以放心前进了，进屋后会出现黑色的幽灵，不管是否面朝它都会发起进攻。在它靠近时晃动手柄可以把它甩开，并且可以破坏一些物品。利用黑色幽灵将壁炉前的一座雕像打坏后，跳跃五角星就在眼前了。跳跃完前进一小段路后利用蛛网的弹性到达上方，并且使用跳跃五角星进行第二次跳跃。到达目的地后解决掉两个黑色幽灵，收集齐蓝色五角星碎片后到最高的蛛网那里，用蓝色五角星飘出去跳跃。两次跳跃之后就到达BOSS战的场地。

BOSS战

石头怪扔出的深色石头会变成黑色幽灵，用黑色幽灵炸它三下就会现出原形。尽量用靠它比较近的黑色幽灵进行攻击，两次后它会进入第二形态。这时它会有两只手参与攻击，并且手臂可以挡住攻击。三次成功命中后它会再度原形毕露，这时候靠近给他致命一击吧！战斗结束后就可以又拿到一颗星星了。

BOSS 小库巴

这一关是在一支舰队中间开始的，一上来就在一艘船上，用大炮把马里奥射向另一艘船。第二艘船也是同样的布局，不过怪物棘手一些，机器人打不掉，注意躲避它的激光。把马里奥射到下一艘船上有一座木桥通往一个平台，到达平台后打开开关平台开始移动。注意躲避一路上的炮弹和蜘蛛。等平台停稳后跳上战舰甲板，BOSS战开始。

这回是小库巴前来充当BOSS，把两边洞中不断出现的乌龟踩成壳后去砸战舰，注意躲避炮弹。一开始只有很稀疏的炮击，但是再击中它一次后炮击会变得很密集，并且会放出带跟踪的炮弹，小心一点。击中3次后小库巴会掉转船头，用舰首的火炮攻击，由于目标的受弹面减小，所以攻击的难度有所提升。同样在击中它一次后会开始更密集的攻击，并带有跟踪炮弹。将小库巴的船摧毁后它会逃跑，留下一颗大星星。



第四银河



第一场景

1-1 这里把最大的几朵花打飘起来后可以跳起抓住它的茎顺风前往下一个空岛。经过几个岛后会有紫色的大型食人花，消灭后会有跳跃五角星。跳跃之后来到一个立方体区域，跟那里的兔子对话后开始玩追逐游戏，这里玩家可以乘机习惯一下在这种地方移动。捉住兔子后，小星星就出现在这里了，把它收下就可以过关了。

1-2 前往第二个空岛底部有个管道，进去后能得到无敌，将周围的带刺植物撞碎能得到不少彩虹星星。到第三个空岛上时会有只鼹鼠在不停钻地。先用急落震地，然后迅速靠近攻击就可以把它解决。跳跃到下一地区后有三只鼹鼠出现，将他们全部消灭后会出现跳跃五角星。不过这里注意一下，每消灭一只鼹鼠，剩下的鼹鼠会加快移动速度，所以手脚一定要快，不然最后剩下的那只很难捕捉目标。

接下来会来到一个由几个苹果组成的区域，将苹果上的木桩压入苹果，会有一只大虫子窜出来钻进下一个苹果，正好把它当桥使唤。继续前进不久，就会到达BOSS战的地点了。

BOSS战

这个BOSS是只巨大的鼹鼠，并且在不断地追一只兔子。钻地的过程中它会不时地钻出地面四处张望，这时候赶紧急落将它震出来，然后上前攻击。第一次攻击成功后它会转过头来追马里奥，依然用刚才的方法对它造成伤害。两次成功后BOSS会加快行动速度，在它起身的时候需要连震两次才会让它完全到地面上来，并且它不会在地上呆多久，这里一定要有熟练的操作，三个回合之后BOSS就会倒下，去拿星星吧！

1-3 这一关一上来的难度并不大，顺风飘到下一个岛上就跟着藤蔓和跳跃五角星的方向走就可以了。两三个岛屿之后马里奥会被送到一个由多个圆盘组成的地方，在这里将五角星碎片凑齐后往下一个目的地跳跃吧！接下来又是考验玩家操作的时候了，稍不留神就会失足落下被卷入黑洞，不过只要放慢速度仔细操作还是能够顺利到达困住星星的冰柱的。拿到星星后就带它回家吧。



第二场景

2-1 先去找企鹅对话，然后又要玩一次追逐游戏。抓到企鹅后就可以跳跃到下一个带有冰水池的冰山脚下。在水池中间的一个台子上有大金币，拿到后可以在后面的台子上取得冰人花变成冰人，可以将喷出的蒸汽冻成一个小平台站在上





萝杰塔公主 在游戏一开始就会遇到这位穿着蓝色长裙，与碧奇公主有着不同高贵气息的星之公主。她会在游戏中为马里奥指引接下来的道路，并且在马里奥完成一些任务的时候给予一定的帮助。

面。利用这一特性可以跳到上一层。通过岩石机关后来到一排浮在水面上的木箱上，在最后一个箱子上也取得冰人能力，取得后迅速向对岸前进，看准岩石机关的时机一口气过去向最高层跳，但是由于高度不够，必须是以冰人状态进行跳跃，将经过的蒸汽口冻结才能到达顶端。到达顶端后，本关的BOSS战就开始了。

BOSS战

这个BOSS是个大冰块，会不断喷出小冰块砸向马里奥，不过只要站在木板后面就不会被击中。绕到它所处平台的左侧洞中取得冰人能力，接着迅速到平台正下方，用弹墙跳来到平台上，在BOSS落下攻击后硬直时进行攻击。受到攻击后BOSS会缩小体积，这时候再上前补上一下便可造成一次伤害。反复这个步骤3次后就可以将BOSS击败，取得这里的星星。



2-2 先从初始地点跳跃到这个熔岩区域。前进到一个比较开阔的地方后从前方的杆子爬上高台，沿路走下去可以获得火焰的能力，用火焰把所有没有点着的灯座给点燃就可以继续前进。途中一直有海胆再捣乱，但是普通攻击会弄伤自己，等取得火焰能力后再收拾它们吧。在最后拿星星的地方也有一个点灯的机关，而且这次难度比较大，左侧的灯座必须跳到浮动的石板上去点燃，而石板漂一段时间就会沉下去，周围还有小怪物作祟，完成起来并不轻松。把最后两盏灯点上之后，牢笼会打开，并且出现一条通往里面的石路，进去把星星带回家吧。



2-3 沿路找到跳跃点后前往一个球体的内部，这里水面会不断地上涨和下落相互交替。将大门边上的一个绿色开关旋转后大门会打开，从大门到达另一端熔岩区，岩浆也会不断上涨下落，在它下落时前进即可顺利通过。在一块空地旁边，将门边的开关旋开后大门放下，可以取得火焰花，之后迅速到雪地那里将两盏灯点上，跳跃点便会出现了。跳跃之后来到一个由不同板块组成地道路上，有冰面和火面，需要拿到冰人的能力才可以通过，使用溜冰的前进方式，不然很有可能在拿到下一朵冰人花之前，能力就已经消失了。只要在能力消失之前拿到下一朵冰人花就绝对能够顺利地取得这一关的星星。



第三场景

3-1 一开始就需要借助旋风飞起来，不要一次飞太远，如果不幸掉进流沙那就只有死路一条了。朝最近的旋风飞过去，然后一个个地接上。到达前方地平台上后从水管下去，地底也由很多沙地组成，建议从上方的砖头跳过去，在沙地中行动相当不方便。前方的落石陷阱旁边落脚点不大，当心被秒杀，一路到底后看到跳跃五角星时要立刻晃动手柄，不然会落到下方的流沙中，准备重新来过吧。到达地面后从跳跃点来到高塔的底端。除了一开始两个会飞在空中扔炸弹的鸡以外就没有别的怪物了。注意这里流沙的速度比较快，如果落到沙地上面了要快速跳跃站到坚实的表面上。剩下就需要的是看操作了，一层层向上跳跃后在顶部发现被困在冰柱中的星星，去解放它吧。



3-2 从初始地点跳到前方的圆形沙地上，把那里出现的所有怪物消灭后会出现五角星。来到浮空岛上会看到前面被4个巨石包围的跳跃点，躲过那些石头跳到中间的台子上进行跳跃。接下来需要在一个由流沙构成的环状地区凑齐蓝色五角星碎片，有一个在宝箱里，要用龟壳砸开，凑齐后利用蓝色五角星飘到另一个岛上。这里沙子都是向着惟一一块平地流动，所以只能借助流沙中的石块前进，到达另一面后有一颗跳跃五角星，赶快跳上去，免得被流沙带回原地。

接着到达一个很大的圆盘上，中间只有不多的几块被流沙隔开的地面。由于圆盘的两面都可以走动，所以有的时候方向感会略有不适，不过只要向着有路的地方走就不会错了。星星就在沙地中间一块平地的上方，不过非常高，无法拿到，这时候需要先从另一条路到达背面启动机关，机关启动后会有高台升起来，但是有时间限制，所以要尽快返回爬上去拿到星星，这对于操作又是一次考验！

3-3 这一关一开始把机关打开后地面开始上升，一路上除了一只炸弹鸡以外没有别的怪物，主要需要躲避悬浮在空中的各种石块，如果给它压住了那就只能重新来了。地面上升到最高点会停住，然后就可以去下一个地点了。这里需要收集五角星的碎片，其中一块就在平台上，另外几块要通过利用两个开关让沙地上升下降，沿着中间高台的四周寻找，其中有一块放在宝箱里。凑齐后可以到达一个很小的球形空岛上，用椰子把中间的怪物解决掉就出现跳跃点了。到达下一区域后先到旁边的空岛上弄几个椰子来，然后用椰子攻击中间的怪物，接着可以继续前进。最后来到一个被玻璃罩住的高塔中，星星就在塔的最顶层。但是这里最大的难点就在于整个画面是倒过来的，而且还会有流沙不断将高塔充满。这一关不仅挑战的是操作，还会挑战你的眼睛，努力完成吧，去解救那颗星星。



BOSS 库巴



一路上会有很多的麻烦，并不是有很多难以对付的怪物，而是因为这一关的重力会随着墙上的箭头变化。而在这些重力不断变化的区域马里奥又只能借助各种形状的方块来进行移动，所以判断好在下一区域应该站在方块的哪一面是非常重要的。还有就是在经过平行移动的一些平台时会出现隐藏的陷阱，可以通过与周围颜色的差别把它辨识出来。

这次的BOSS又是库巴，而且整个战斗场地与上一回交手完全一样。攻击方式增加了一种旋转攻击，但是威胁并不大，只要时刻保持一定距离就可以轻松躲过。不过虽然攻击方式没有变化，但是攻击频率明显比第一次遇到它的时候要高出不少，但是把握好它的攻击节奏之后就没什么好怕的了。对付它依然可以用上一场与它战斗时的战术，三个回合之后就可以带星星回家了。

第五银河



第一场景

1-1 首先寻找蓝色五角星的碎片，有3个分别在三个高台上，被怪物围住或者要利用弹簧和喷泉才能拿到，剩下的两个一个要踩下三个木桩后借助机关拿到，还有一个就在瀑布旁边的箱子里，全部找到后就可以去下个场景了。

来到了一个新的球体上，与兔子对话后要开始追兔子的游戏，可以先到球体一端去开启机关，让地面障碍物升起来可以减慢兔子的速度，这样会好抓一些。抓到兔子后就能够拿到星星了。



1-2 去最前方有一个被栅栏圈起来的地方，利用里面的怪物跳到旁边的高台上，接着在借力向高处跳。在有喷泉的台子上跳跃到下一个球体上，消灭上面的敌人，将帮助弹跳的怪物引诱到惟一的一块平地上，借助它的力量跳到一个立方体上。那里也有一只这个动物，用同样的方法，把它引诱到有特殊标志的区域，借力前往下一区域。

在这个长条状的地方也要通过同样的方法才能到达跳跃点，让那怪物跟在你身



彗星天文台 这里是萝杰塔公主掌管的地方，与其说是天文台，更像是个空间站。马里奥大叔就要在这里不断地在一个个银河中收集失落的星星，让这里重新恢复以往的光彩。完全恢复的天文台也是非常漂亮的！

后前往另一端吧。到达这个球体以后可以拿到蜜蜂装，再次借力，飞到最高的方形台面上，接着前往眼前的平台。顺着花跳跃前进，越往后花移动的速度会越快，利用蜜蜂能力在空中停留一下就可以看准下落的时机，星星就在最后一朵花上。



1-3 还是一样的初始地点，一直向前，到右前方将食人花消灭后会有藤蔓，沿着它到达高台处取得蜜蜂的能力。接着回到下层，沿着花茎转到天上，飞起来后落到乌云上沿着花继续前进。到达对面后沿着乌云来到空中的独木桥上，注意别被雨水淋到了，那样会丢失蜜蜂能力的。到达另一端后利用弹簧跳到秋千上荡到上一层平台上，这个平台上不断有下着雨的乌云在转悠，只要站在地上没有水印的地方就可以不被淋到。到第二层后站在乌云顶上让它把马里奥传送到前面一段路上，中途注意利用夹层躲避上方的雨水。利用弹簧跳上一层后，在这一层的尽头把石墩坐碎前往最顶层面对BOSS。

BOSS战

这次的BOSS是个鼹鼠在一个旋转炮台，有几个地方可以直接抵挡住炮台的攻击。从传送平台到达另一端，踩下机关后对面的地面会升起来，赶紧在限制时间内回到对面，顺着高起的地面跳上炮台，对准驾驶舱来一次急落对BOSS造成伤害。攻击的时候不要在炮台上呆太长时间，不然会被BOSS甩到布满钉板的陷阱中，另外，攻击一次之后马里奥会跳回到地面。如果手脚够快的话能够在地面降下之前再对BOSS发动一次攻击。对BOSS成功攻击3次之后就可以将BOSS消灭，星星也会随之出现。



第二场景



2-1 这一关并不需要刻意战斗，有些类似于小游戏。开始后前去跟呆在岩石中的鲨鱼对话，然后它会开始游动，跟着它前进就可以了。鲨鱼在游动中会在路上先后留下8个记号，穿过所有记号后鲨鱼就会把星星给你。途中可以拾取一个龟壳，这样在水中的行动回更加自由。

2-2 又是一个小游戏一样的关卡，一开始出来后就可以去跟带着潜水镜的粉红色企鹅去对话，它会问你是否准备好参加比赛。开始比赛后马里奥肯定是最后一个，不过一开始上来有一个岛的下方有一个红色龟壳，捡起来后会提高很多速度。比赛的基本路线和上一关一样，但是比赛中要好好利用水中的圆圈，从那中间穿过去可以进行一小段距离的冲刺。赢得比赛后就可以从企鹅那里拿到星星。

2-3 这一关需要自己解救五颗银色星星后才能得到金色的星星。一颗在一道横跨水面的石拱上，一颗在空岛上，还有一颗在城堡旁的一棵树上，这三颗都需要借助蜜蜂的能力才能够取得。第四颗的位置较远，前往上一关的初始地点，那里有个炮台，要把马里奥射到远处的球状陆地上。最后一颗在场景中间的球体上，到一个像水坝一样的地方，启动机关会形成一个水道，顺着过去就可以取得了。



第三场景

3-1 乘坐小火车前往对面跳跃，然后到达一个地形复杂的地方，一直前进会遇到重力变向区域，注意操作的即时变换。到达第二个重力异常区域以后拆掉黄色螺丝，站上去打转就可以了。接着先落到下方正常重力区，然后再用大跳跳到异常重力区，这样才能顺利到达跳跃点。到达下一区域后可以得到弹簧的能力，利用弹簧人的高跳不断向高处前进就可以看到跳跃五角星。到达一个盘子中又能拿到弹簧能力，跳进瓶子就可以前往下一个地点了。到达巨型机器人处，顺着陆向上走，这里要小心，只有带斑点的表面能够在上面行走。一路上卸掉所有螺丝，就可以顺利前进，一直到达机器人的胳膊那里卸掉最后一颗螺丝，跳跃五角星会出现，但是胳膊也会滑落，要迅速跳起后进行跳跃。到达上面一层后能得到弹簧能力，跳到机器人的头顶，把一排石墩全部砸碎就可以摧毁机器人，拿到星星了。



3-2 跳跃来到新的地区寻找碎片。其中有一个碎片需要启动机关后才能拿到。凑齐后跳跃到一个马里奥造型的地区上，这里非常考验操作以及计划性，黄色的地面在踩过之后会开始翻转，绿色的地面会缩小后消失，红色地面都是熔岩，而你必须在这样的环境中解救5颗银色星星，多多努力吧！

3-3 坐火车跳跃后就到了蛋糕地带，取得弹簧能力后沿两块蛋糕弹墙跳到顶端，接着跳到旁边的传送带上，通过后直接落到另一块上。跳到旋转的蛋糕上，绕一圈后利用弹簧高跳到达跳跃点前往下一地段。从蛋筒跳到冰棍的把子上，一个一个移动过去跳到旋转的棒棒糖上面。再经过一段由冰条组成的险道以及又一组旋转棒棒糖后来到一块空地，顶端有个炮口，进去后被射到跳跃点到达一个完整的蛋糕上，到最上层将所有蜡烛熄灭后可以前往BOSS地段了。

BOSS战

还是鼹鼠炮台，不过这次因为它高高在上，所以要借助弹簧的能力。另外，第二次攻击成功后炮塔会放电，要等到它放电的间隙再上去给它致命一击。

BOSS 章鱼

一开始在一个被分成很多小块的球上，小心不要掉下去了，一路上将怪物清干净，然后到达另一端引诱炮弹过来炸碎玻璃罩。接下来到达几块在熔岩上的地面，站在上面时它会下沉。将远处放炮弹的两个怪物消灭后跳跃五角星会出现。接下来就要和BOSS见面了。

这关BOSS还是熔岩章鱼，打法和先前遇到的章鱼一样，只不过在这样的环境下战斗很考验操作，并且在两次攻击成功后BOSS的攻击会非常猛烈，还伴有落石，多加小心吧，消灭BOSS后就可以拿到本关的大五角星了。



第五银河



第一场景

1-1 利用沙地上的炮台前往上空的星球去取得火焰能力，飞行中有机会得到无敌。拿到火焰能力后回沙滩将门口的火把点燃，大门开启。进入大门后到达水潭，一直向下游，会在一侧看到一个被砖块挡住的大门，过去打开开关，继续顺着水道游，向上行进一段后打开另一道门就可以游到洞里的水面上了，到达洞中的一艘船上面对BOSS。



BOSS战

这次再度和大魔法师对阵，攻击方式和应对方式与前一次遇到大体相同，只不过这次大魔法师的攻击频率有所提升。并且要攻击4次才可以将其击倒，放出小魔法师的时候优先消灭就可以了。击败BOSS后可以拿到星星。



1-2 一开始在沙滩中间有一个鼹鼠炮台，消灭后可以使用大炮，用大炮最准最左边岩石上的缺口，瞄准那根杆子把马里奥打上去，然后顺路前进。在另一侧使用泡泡前进后顺杆子爬到最顶端，乘坐泡泡到达远处的一颗星球。把这里所有木桩敲进地下后可以启动泡泡机，再次乘泡泡到达拿星星的地点。这个地方有三颗球在内部滚动，趁它滚到脚下的时候用急落把它震到中间貌似西瓜的球体中，三颗球都搞定后就可以去取得星星了。

1-3 出来后就进洞，到达湖边后就一直向下游到湖底，找到鲨鱼对话。接

有趣的细节 不知道各位有没有已经碰到过，那就是马里奥在游戏中被带电物体说着光线武器射中导致死亡的话，不会想以往那样直接躺在地上，而是变成一堆骨架哦，很有意思呢。

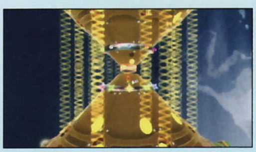
着依然是要跟着它依次钻过8个圆环，实际上只要碰到就可以了，建议在钻过8号与7号圈之后就去拿龟壳，之后就会好操作一些，一路上注意躲避四周的怪物。钻圈顺利结束后就可以在鲨鱼处拿到星星。



第二场景

2-1 一路上注意躲避激光，来到这一区域的另一面，借助机器人跳到五角星上前往下一处。在这个大坑里将怪物全部消灭，洞口的罩子会消失，跳下去进入内部。顺路向前，在机关合上时弹墙跳到上层，走到尽头改变这里的重力。然后向上跳到平地上，越过机关到达这里的尽头再次改变重力。看准时机借助弹簧跳到右边的台子上，注意躲避炮弹，一直跳到右边最尽头的水管处进入。

接下来利用飞碟的弹力一层层向上跳，这里注意一下，每到达层，原先站的那一层就会下落，必须一口气完成这一路段。然后利用弹墙跳到达最顶端跳跃到下一区域，到达拿星星的星球后先引诱炮弹将玻璃罩打碎，打开机关给星球注水，然后就沿着天上漂浮的平台向上跳吧。



2-2 开始后要自己转动螺母将自己传送到对面的平台上，接着将地上的问号全部走一遍，全部完成后可以顺利继续前进。在螺母上传送的过程中将对面台子上的怪物消灭，吊桥会放下来，走到尽头就可以向下一地点进发了。下面时很长一段平台传送，远处不断有炮弹，途中还有电网等陷阱阻碍，细心点，看准时机躲避就能够顺利通过，平台会将马里奥一直送到拿星星的地方。

2-3 先跳到旁边的区域，然后将两个飞碟都给打到电网上放出小星星，它会变成跳跃点让马里奥前往下一区域。踩下机关后会出现星星碎片，收集齐了可以到达一颗导弹上面，接着需要利用蓝色星星在枪林弹雨中穿梭了。通过这段路之后就到达BOSS的地盘了。



BOSS战

又是飞碟BOSS，不过这次的攻击明显比上一次迅猛，而且一开始就会放出小飞碟来骚扰，但是攻击它的方式还是没有变。优先消灭小飞碟后再专心对付它吧！消灭它之后就可以把星星带走了。



第三场景

3-1 沿着路前进就可以到达最顶端的跳跃点，这里注意一下熔岩中的平台会浮动，站时间长了会被熔岩烫到，通过时速度要快一些。连续跳跃后来到三个玻璃球组成的地区，从那里用蓝色星星飘到下一个跳跃点，之后在那里收集完星星的碎片，就可以继续前进了。一开始经过的两块平台会倒塌，通过的时候速度要快，到达山脚下后熔岩开始上涨，一路狂奔冲向山顶吧！路上虽然有很多好东西，不过还是先去拿星星吧。



3-2 一出来就先走到前方有火把的地方，引诱怪物将两支火把点着，跳跃五角星会出现，可以向下一区域前进了。这里要沿着路走一圈，路上都是落石陷阱，看准时机冲过去就可以了。到达这块平台之后就开始找五角星碎片吧，这里不管在那个方向失足都会掉向圆心，并且因为没有多少静止的平台，所以还是有些难度的，但是只要熟练操作就可以顺利前往目的地。接下来很长一段路要踩着玻璃球前进，根据提示站在球上对球进行操作，从头到尾必须全神贯注，要注意适当使用跳跃，如果一味地光靠滚动来前进的话是相当困难地，非常容易失足跌落。到达另一端后球里的星星会被放出来，爬到旗竿上去拿吧。

3-2 顺路走下去后跳上岩壁，到达最顶端后进入水管会来到一个圆形的平台，跳跃后到达一个被熔岩淹没的星球，将这里所有怪物消灭后跳跃点会自动出现。跳跃后来到类似的地方，更夸张的是这个球体还浮在熔岩上滚动，一不留神就会被带入岩浆中。四周还不断有带着火焰的岩石来回穿梭，路上一定要小心躲避，另外不要光顾着躲避自己掉到熔岩里去，走到对面后向下一区域跳跃。接下来石一个有多层不断旋转的平台构成的房间，将这里的五角星五角星碎片凑齐后可以前往一个全部由浮动平台构成的区域，这里非常考验操作，一定要多使用跳跃来躲避攻击，如果一直用走路的话容易被烫着，另外还要注意，在完全悬空的跳跃点那里，一定要尽快晃动手柄，不然就掉下去了，之后开始BOSS战。



BOSS战

又是一只长着食人花脑袋的恐龙，不过这次它身上带着火焰，攻击尾巴的时候要等尾巴上的火熄灭后才可以上前，不然反而会伤到自己。其他就没有什么特别要注意的了，成功打击它的头部3次之后就可以拿到星星了。





库巴的银河



一开始在城堡的脚下，这里要沿着光照的地方走，在光照下马里奥可以在墙上行走。只要注意沿途躲避陷阱就可以，操作细心点还是比较顺利的。接着顺着光来到一个满是熔岩的星球，躲避喷射出来的熔岩同时还要注意，这里大部分平台不是会倒塌就是会转动，一定要快！接着又被光传送到一个冰天雪地，这里也要迅速通过，冰块组成路面后一段时间会消失，掉到星球表面上也会受伤。紧接着是流沙星球，地面也在不断变化，还有火钟陷阱，最后来到宇宙中，和刚才的雪地场景一样，路面一段时间后会消失，最后一段重力会有变化。接着到达了一个四周都是熔岩的通道，尽量在石板路面上躲避炮弹，攻击间隙抓紧时间跳到对岸去，一直走到这个通道的尽头，终于看见跳跃点了。

最终时刻，与库巴对决！上台阶时小库巴会让战舰开炮破坏楼梯，一定要快速到达顶端。正式对决开始库巴会变成石球攻击，在它滚过来的时候立刻绕到旁边进行攻击可以让它在地上打转，然后反方向堵截。要经历两个回合，第二回合需要堵截两次，接着会到下一个星球上，在库巴变成带刺的球攻击时用那种绿色团状物攻击可以造成伤害，同样是两个回合，第二回合要堵截两次。最后在熔岩中间的一个星球上，就恢复了以前数次与库巴交手时的战术，引诱它落到蓝色的玻璃上，两个回合之后，库巴便会被打进熔岩，拿到这颗大星星就可以看到结局CG了！

颠倒画面 这个实际上是玩游戏时发生的事情，由于某几关的特殊性让在下有些不太适应，当时真的有冲动要把电视反过来……为防止意外发生，周围的人一拥而上将在下直接按倒。

文 纱迦 美编 NINA

真·三国无双5	Koei	ACT
多机种 真·三国无双5		日版
2007年11月11日	1~2人	7200日元
多机种对应PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

或许因为和过去有着巨大的变化，这一代《真·三国无双》成了一个越玩越好玩的"内涵型游戏"。老玩家一上手就觉得不适应、很没劲，这并不奇怪。请你千万不要放弃，因为精彩的东西在后面。即使是练满的角色，也可以在高难度下找到乐趣。当然不可否认本作还有不少能够改进的地方，但作为《无双》新作，玩是必然的。



虽千万人，吾往矣！

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作表

PS3版	X360版	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视点操作
按下右摇杆	按下右摇杆	视点变为前方
十字键↓	十字键↓	呼唤坐骑
L1+左摇杆	LB+左摇杆	防御状态中移动
□	X	连攻击
△	Y	强攻击(可蓄力)
×	A	跳跃/上下马/爬梯子
○	B	蓄无双槽/无双乱舞
L1+□	LB+X	小杀阵攻击
L1+△	LB+Y	大杀阵攻击
L1	LB	防御/受身
L2	LT	特殊技
R1	RB	回避/(马)跳跃
R2	RT	切换地图
SELECT	BACK	表示姓名和体力
START	START	战场情报画面

画面解说

全新的《无双》，全新的画面。留心看看屏幕，是不是有一堆新东西？放心吧，现在就为大家进行解说！



①**敌人情报**。

②**连舞数**。即连击数，影响连舞槽。

③**连舞计**。蓄满后连舞等级就会上升1级。

④**连舞等级**。从大到小依次为∞、3、2、1。

⑤**辅助效果计**。在战场上吃到特定道具后会闪光，橙为30秒内攻击力2倍，绿为30秒内防御力2倍，蓝为30秒内移动速度上升，紫为10秒内无双槽不减，黄为30秒内连舞等级保持∞。

⑥**传书**。表示当前拥有传书的数量，最大3个。传书是发动特殊技的道具。

⑦**击破数**。表示当前的杀敌数。

⑧**地图**。这部分会在后文单独解说。

⑨**士气值**。蓝为我军，红为敌军，黄为第三势力。

⑩**据点驻守人数**。

模式简介

无双モード 无双模式，即各武将的故事模式。本作共有17名角色有无双模式，每个角色的无双模式都有6关。

フリーモード 自由模式。可以用已经取得的武将来挑战打出来的关卡。无双模式和自由模式中各角色的能力是共通的。

チャレンジモード 挑战模式。这里有5种玩法，玩家只要更新电脑内置的成绩就能各解开1个成就，玩家的成绩还可以登录到网络上进行世界排名。(X360版专用)

幕舍 在这里可以查看目前培养的角色和军马的情报，将1名角色练至最高的50级后，还可以取得该角色的台词鉴赏模式。

事典 历代都有的历史知识介绍，专为日本玩家补中国历史课。

オプション 更改游戏的各种设定。选择安装硬盘的选项インストール也在这里。(PS3版专用)

再开 当玩家在战场上进行中断储存后才会出现。





难度

本作共有5种难度可供选择，从高到低依次为修罗、达人、难しい、普通、易しい。游戏初期可以选择3种难度，将任意一名角色的无双模式通关后可以选择达人难度，将魏蜀吴他四大势力各通关一名角色后可以选择修罗难度。

本作的修罗难度与4代不同，回复道具出现规律不变，敌人的攻击力也不算夸张，但是AI有明显提升，玩家练满角色后不妨多来挑战。

存档

本作和4代一样，在战场上中断储存是有次数限制的，其中易しい难度次数无限，普通难度为3次，达人和难しい难度为1次，修罗难度不能中断储存。注意在电脑询问你是否要保存时，如果先选择"はい"，之后即使反悔也会消耗1次存档机会。

每打过一关后都有一次存档机会，另外进入オプション后也可以手动选择保存。注意存档时必须全部选"是"才算保存上了。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.



动作篇

很多人抱怨本作的招式少了，其实这是因为他们没理解本作的动作系统。简单地说，本作每名角色的攻击动作有：□连按（随连舞等级变化）、△连按（随连舞等级变化）、△按住、L1+□、L1+△、防御中□、防御中△、前冲中□、前冲中△、空中□、空中△、骑马□连按（随连舞等级变化）、骑马坐△、特殊技、无双技。一点也不少吧？

连舞等级

连舞等级是本作最重要的系统，它会影响玩家攻击方式的种类和数量。连舞等级从大到小依次为∞、3、2、1，连舞等级越高，玩家使用的技巧也会越来越丰富。而提升连舞等级的方法就是打出高连击数。连击数越高，连舞计就越容易提升，蓄满连舞计就可以令连舞等级提升1级。连击数的维持时间不算短，但玩家如果被击倒或击飞，连击数就会消失，强力攻击甚至会导致连舞计减少。而连舞计也会随着时间而缓缓衰减，因此玩家必须不断攻击来维持。

为了维持连舞等级，拥有一匹具有“连舞维持”能力的马会好很多，这样在



赶路时就无须担心连舞等级下降了。特殊技为强袭的角色发动特殊技，或是在战场上吃到连珠，都能令连舞等级上升至∞，但时间结束后就会恢复到当前最高等级。在战场上吃到华佗膏的话，除了和过去一样能够加满体力和无双外，连舞等级也会涨至最大。

受连舞等级影响的动作有：地面连攻击、地面强攻击、骑马连攻击。

杀阵攻击

本作新加入的杀阵攻击其实就是投技，不过每名角色的杀阵都不一样。杀阵动作未必华丽，但使用后全身无敌，且每次能增加1格连舞槽，再加上威力不俗，打死敌将后出现的武勋包翻倍，所以实用性并不低。

杀阵攻击分□和△两种，出招速度均很慢，高难度下单出就是找打，最



好在弹挡后再用。另外杀阵攻击只有在命中正前方的敌人后才能形成完整的攻击（依武器不同，部分角色可稍偏一点）。

前冲攻击



本作中当角色移动到可以使用前冲攻击的距离时，身上会出现一道气，此时按□或△就能使出前冲攻击。前冲△速度慢，但威力大。前冲□速度快，不少角色还附加致晕效果，值得信赖。

骑马时没有前冲攻击，但前冲中按R1可以策马跳跃。用这一招可以跳过不少障碍。坐骑拥有“飞翔脚”技能时，落地时还有攻击力。

连攻击

连攻击是本作的主要攻击手段，玩家只要一直按□键，就可以不断攻击下去。但刚开始玩家按□攻击发动连攻击时，大约4击后就会回到初始状态，在切换过程中的硬直很大，而且缺少强力攻击。当连舞等级提升后，不断按□攻击而产生的变化就会大大增加，到最后的∞级时才会出现真正强力的攻击手段，其效果远胜过去的诸作。



强攻击



以往系列强调的是以△来取消□的动作，本作中虽然还是可以这样做，但是△发动的强攻击无论在哪一段连攻击后使用都是完全一样的！不过强攻击的变化以及强势都要超过以往的△攻击，很多角色的最后一击都是360度全方位攻击，此外强攻击每一段均带破防效果。需要注意的是强攻击也受连舞等级影响，升到最高级的∞后才能使用全部攻击。

按住△键可以使出蓄力强攻击。蓄力强攻击范围大，速度慢，只有一段变化，仅部分角色（如孙尚香）实用。

拼刀&无双

拼刀在日语中写成“锷迫”。本作中敌我双方进入拼刀画面后，会出现《战国无双》系列”的力度槽。如果能取得完全胜利，就可以发动华丽的杀阵攻击。这里强烈推荐的是小乔，她的那招投怀送抱真是太萌了。

本作的无双乱舞和过去没有什么区别。血红或武器上具有“真乱舞”技能时可以发动真・无双乱舞。两人双打时，靠近一起放无双可以发动激无双乱舞。本作的地面无双乱舞附加破防效果，大家就安心地用吧！

游泳&爬梯

爬梯子是攻城拔寨的有效手段，游泳的加入则使玩家的行动更加灵活自如。再加上玩家可以呼叫坐骑，纵横战场所需的时间要比过去少得多。不过游泳和爬梯时都不能进行攻击。

游泳时连按×键可以加速游泳，部分角色还拥有提高游泳速度的技能，如此一来移动速度几乎不逊于马匹。不过本作的马也可以下水，玩家可以骑马过江，而且此时还能进行攻击。如果能将敌将打入水中，然后骑马下水追杀，简直就是屠杀。

防御及返技

本作的防御异常强悍，不但可以在移动中使用，而且可以360度周身防御。可能有的玩家会想：那我按住防御键往前冲岂不是就无敌了？错！这一代破防的攻击也相当多，比如强攻击、无双、特殊技等等。光指望防御是不行的。

返技在本作中依然存在，但和过去有本质不同。以前的返技要求玩家在敌人攻击命中前瞬间输入指令，而本作则变成了防住敌人攻击后输入指令。玩家可以按住防御键静候反击，其中防御中□为弹挡，其效果为令对手陷入硬直状态；防御中△为弹飞，可以击倒前方的大批敌人且带属性。

推荐单挑时用弹挡，群殴时用弹飞。

特殊技

特殊技是本作的重要系统。特殊技分为5种，比预期要少，幸好游戏中对于每种特殊技还有很多强化效果，总算做出一些区别。特殊技必须在战场上取得传书后才能使用，传书是在战场上随机出现的，其中打败据点兵长后出现的几率较高。

发动特殊技的方法是按L2键。特



殊技的威力相当大，加上特殊技发动后打死敌人出现的武勋包数量和质量都会上升，所以实用度极高。



神速 移动时进入高速狂奔状态，此状态下按□和△会有不同的攻击动作。神速在骑马时也能发动，发动后如果停止移动可以自由出招。神速的辅助效果分身，在停止移动时也依然有效。

强袭 发动后连舞等级变为∞，且攻击不容易被敌人中断。强袭看似比较普通，其实非常厉害，在学会诸多加强效果的辅助技能后非常实用。红血时发动强袭，效果还要更加上升。

齐射 从空中出现箭雨援护。齐射的特殊效果是对弓兵一击必杀。和强袭比起来，齐射的防御效果要好一些，但攻击方面就比较弱。

落石 召唤石块从天而落，砸中敌人能造成较大伤害。落石在山坡上使用时效果更佳，石块能随着山坡滚动造成伤害。

火计 从身边出现火焰焚烧敌人。在据点中使用火计有特效，能够造成整个据点起火，威力也比平时大。



貂蝉

角色相关

和《真・三国无双4》比起来，本作去掉了7名角色，分别是：星彩、姜维、大乔、庞德、孟获、祝融、左慈，比较遗憾。游戏中每名角色练至25级，就可以开启2P服装。这次的2P服装都是变个颜色，不过部分角色还算不错。



战场篇

忘掉以前一成不变的战场吧！这回迎接玩家的是全新的战场。新系统的引入、强化后的地形要素、回归3代的单挑战……一切的一切都让本作的战斗更加激动人心！

地形

和之前的作品比起来，本作非常强调地形。很多在地图上近在咫尺的地点，要想上去的话得绕上一大圈，这就对玩家提出了更高的要求：必须熟悉地形。游戏中下山远比上山容易，下山只要往山下一跳就可以了。如果山下的敌人未处于交战状态，跳下去的话还能造成奇袭。

因为高低差问题，骑马是战斗的关键。至于以往的天堑——大江大河，由于本作加入了游泳设定，已经完全不是问题。下面是地图画面解说。



战功目标

游戏中每关都有3个战功目标，只要完成1个战功目标，就能获得1件武器和一定数量的武勋，在高难度下武勋数量还有加成。战功目标可以在进入关卡之前查看，在游戏进行中也可以随时查阅完成情况。其中黑为进行时，绿为成功，红为失败。

战功目标的作用是显而易见的，很多角色的出现条件都是完成每关的某个



战功目标。玩家在无双模式和自由模式中完成过的战功目标会被记录下来，在自由模式中可以查看目前已完成的战功目标。在X360版中，完成全部的战功目标会有成就奖励。

回复道具

初玩本作的人，一定会对于战场上



极少出现回复道具感到疑惑。本作的回复道具出现规律与过去不同，打死敌兵后最多只会出现体力+50的包子。要想补充体力的话，必须到我方据点去补充，我方据点每隔一段时间就会在中央出现回复道具，这就意味玩家要注意据点的攻防。

此外在战场上会有坛子出现，本作的坛子中必定会有回复道具，不过数量很少。相对的，战场上的木箱里必定会有马鞍(即过关后得到一匹马)。

据点

本作的据点攻防采用了《高达无双》的系统，每个据点都有一定的驻守人数，把守据点的人全部消灭之后就可以占领该据点。据点驻守人数会显示在画面正上方，在据点中每消灭1个杂兵就算消灭1人，打死1个副长算消灭20人，打死据点兵长可以立刻攻下该据点。不过据点兵长仅会在大型据点的守军人数削减到一定数量后才会出现。躲在据点中的敌将则与据点驻守人数无关。

除了普通据点外，游戏中还有射击台这样的据点。该据点多在一些高处，里面的守军全是弓箭手。只要杀够一定数量的弓箭手就算制压。不过射击台里不会出现回复道具。



攻城战

在进入据点前玩家往往需要破门而入，此时画面上会出现门耐久值的显示，将其打为零后就可以打开门，攻门时打两扇门之间会快很多。但对于大城(如合肥新城、许都)的城门，直接敲破是肯定不行的，因为本作引入了攻城战的设定。

攻城战时必须由玩家掩护我方攻城部队破门而入。首先玩家需要将城门前的敌人一扫而空(尤其是守备队长)，之后我方会开始建造云梯。云梯搭好之后，就可以从云梯上城墙，将城墙上的弩炮和据点消灭，以掩护我方的冲车攻城。这就是一般攻城战的流程。

当然如果难度不高，又不想完成开门任务的话，上了云梯之后就可以往城内进发了。开门的任务交给NPC也能完成。如果是我方守城的话，那就要优先击破敌人的攻城兵器。



包围战

在战场上(多为据点内)有时会听到锣响，此时敌兵会迅速摆成一个圈，把玩家和敌将包围起来，这就是本作新增的包围战。包围战和3代的单挑比较类似，不过有时会出现玩家以一敌多的局面。此时玩家要特别小心，因为包围战时敌将的AI和能力都会上升，而且玩家不能靠近边界，不然就会被敌兵戳回来。相对的，在包围战中打败敌将的话，得到的奖励也会增加。

如果不想打包围战的话，可以放无双乱舞脱离。最简单的方法就是听到锣声后立马逃之夭夭。

敌人行动

从3代开始，敌将在给自己加状态或使用无双乱舞前，身上会发光。本作则略有不同。当敌将身上发黄光时，表明敌将要使用强攻击，此时及时抢攻可以将其打掉；当敌将身上发红光时，表明



敌将要使用无双乱舞或特殊技，此时要用杀阵攻击、强攻击才有可能将其中断。对于刚开始游戏的玩家来说，挨一两下强攻击估计就快挂了，不可硬拼。

高难度下因为敌将会积极使用返技，玩家不能贸然出手，这样与敌将对阵时玩家往往会采用防御来观其变化。此时就要特别注意敌将使出发光的动作，如果感觉来不及就要及时逃走，使用无敌的杀阵攻击也是一个办法。如果敌将出连攻击，就直接用弹挡就行了。

本作也保留了和以前一样的斗气武将设定。当敌将身上被红光包围时，就表明该武将在本关特别厉害(如虎牢关的吕布)，玩家必须特别小心。

军团相关

战场上的武将、士兵均是以军团为单位行动的，当玩家打倒了军团的首领时，该军团配下的士兵和将领都会撤退。电脑军团间的战斗依然是由兵力和士气来决定的，不过本作取消了过去将士气量化为数字的做法，改为以上升下降的状态来表示，算是一个改进。玩家如果在友军身边消灭敌将，会鼓舞友军战意上升(也就是士气上升)，在学会相关技能后还能增加鼓舞的效果。

电脑军团还会使用独立，这也是本作新增的设定。所谓独立，就是将军团的副将独立成一支单独的部队，等于是多了一个军团，当然原军团的实力会下降。不过总的来说还是更有威胁。

另外，在游戏中经常可以看到扛着大旗的敌人，这种敌人可以给敌方士兵附加各种有益效果。将其打死后出现道具的几率很高，因此见到他就不要放过。



共通动作

本作有不少角色的动作是基本相同的，仅有部分招式不一样，具体如下：月英=孙尚香、甄姬=貂蝉、庞统=张角、关平=吕蒙=凌统=徐晃=曹仁、魏延=黄盖=董卓=许褚、黄忠=周泰=夏侯渊、孙权=袁绍=曹丕、马超=孙策=张郃 =太史慈。



成长篇

发售前搞得神秘兮兮的"晶球盘"，到头来原来也是只要肯花时间就能练满的。这代练级并不困难，不过游戏提供了多种练级方法，使得练级也成了一件爽快度很高的事情。本作双打练级相当方便，就算一人完成也没难度。只要开战后操纵2P跳河，基本上就可以确保安全了。

角色等级

本作角色最高50级，等级上升是通过累计武勋来实现的。角色的等级上升之后，除了会提升能力外，还可以获得1点技能点用以学习技能。每个角色都有49个技能有待学习，从1级升到50级正好全部学满。

武勋的获得方法主要是在战场上吃到武勋包，武勋包分为大、中、小、微4种，分别对应200点、100点、50点、10点武勋。除此之外，完成战场目标、百人斩、过关也能获得一定的武勋。不过千人斩后就不会再获得武勋了。



武勋包

本作设置了很多让武勋包增质增量的方法，让玩家在练级的时候也不会感到无聊。具体归纳起来有4种：

特殊技：通常杂兵被打死时不会出现武勋包，但如果以特殊技打死杂兵则有几率出现。如果以特殊技打死敌将，则会出现大武勋包。这是最实用的一种方法。



杀阵攻击：被杀阵攻击击毙的敌将，会留下比正常情况下高一级的武勋包。

奇袭：利用高低差奇袭，敌人就会陷入混乱之中。此时不但敌人的防御力会下降，而且出现的武勋包的数量和质量都会增加。

包围战：在包围战中击败敌将，会留下大武勋包。

技能

本作的技能采用的是《最终幻想Ⅹ》的"晶球盘"式的学习方法，不过论变化的话要少得多，只能从左往右学。由于到50级肯定能全部学满，再加上本作练级其实并不慢，因此学习技能也就是个先后的问题。

大部分角色都是优先学习连舞3、连舞∞，不过对于拥有强袭、火计、落石的角色来说，特殊技的效果非常强大，如果能够很早就学到增加特殊技效果的技能倒不如先学。



小乔

属性

本作的属性被削减为3种，不过若是算上改为武器效果的斩属性——一闪，四大属性就到齐了。属性攻击会在强攻击中出现，这次的3种属性都比较好用。马的属性和武器一样也只有3种，仅在马撞人时会发挥作用。

炎	敌人被火焰包围，受到持续伤害。
冰	一定时间内敌人不能行动，同时防御力下降。
雷	将敌人打昏，同时持续受到伤害。

相比之下，本作的一闪异常强劲，尽管几率有限，但由于属于武器效果，因此任何攻击后都有可能发动，无论是对将还是对兵都非常厉害。在高难度下一闪实乃杀敌的不二法门，可谓武器必备之效果。



军马

4代的护卫武将系统复活了！不过这回不再是护卫武将，而是军马。在战场上击碎木箱或是打死部分敌将，就会出现马鞍，吃掉之后过关就能拿到一匹新的军马。如果玩家的坐骑拥有"劝诱"能力，还可以额外获得一匹。不过从目前来看获得军马的质量完全是随机的，武将有开运能力的话会好一些。

军马的能力提升和习得技能都是在升级后学到的，而升级同样靠武勋。不过军马的武勋与人不一样，除了过关后拿到武勋，骑马时杀敌才会增加武勋。



军马最高为5级，并拥有1种属性外加最多4种特性。军马的特性如下：

连舞维持	骑马时连舞计不会随时间减少
无双增加	骑马时无双徐徐增加
武器入手	过关后额外得到一件武器
劝诱	过关后额外得到一匹军马
防矢	跑动中可以弹飞弓矢
飞翔脚	从高处落地后会发出冲击波，有攻击效果
猛攻脚	撞人的威力上升
突破脚	遇到任何敌人都不会停下来
赤兔魂	速度与赤兔马一样最快
的卢魂	水中速度不减
绝影魂	不会落马

军马的名字和能力都是随机的，判断军马的潜力是通过其评语来推断的。评语分为前后两个部分，每个部分各有4种评语，其含义分别如下所示。只有"その达观した瞳は森罗万象を收め、その体躯は神しい气を放っている"的军马才有可能拥有4种能力和名马魂。

その瞳は遥か远く一点を见つめ	一项能力成长很快
その瞳は左右をくまなく见据え	两项能力成长很快
その澄んだ瞳は广く世を见渡し	三项能力成长很快
その达观した瞳は森罗万象を收め	所有能力成长很快
その体躯は幼驹の倾から秀でている	初期能力高，成长率低
その体躯は均整がとれている	初期能力中等，成长率中等
その体躯は底知れぬ力を秘めている	初期能力低，成长率高
その体躯は神しい气を放っている	初期能力高，成长率高

武器

本作获得武器的方式有3种：完成战功目标、在战场上随机获得，以及凭借军马的"武器入手"能力过关后获得。每位角色有3种武器，均是在战场上随机获得的。和过去不同的是武器不再分级别，3种武器对力、标准、技3个类型，即使是同样的武器，武器攻击力也会有区别。

标准	攻击力正常，连舞等级上升后攻击范围增加。
力	威力大，连舞等级上升后，连攻击具有强攻击的特性。
技	威力低，连舞等级上升后，攻击速度加快。

武器上还会附加一种属性和多种效果，这些都是随机的，关于武器的效果请参见附表。





刚柔法	拼刀时容易胜利
真空波	攻击时会向周围乱放真空波
真乱舞	无需血红即可发动真·无双乱舞
弹矢眼	攻击可以弹回弓箭
背水阵	攻击力大幅上升，防御力大幅下降
连舞心	连舞数比较不容易被中断
一闪	有一定几率秒杀杂兵、对武将大伤害
连舞心	连舞数不容易中断
精灵印	炎、冰、雷属性攻击增强
一气呵成	无双乱舞的消耗量增加，但威力上升

练级&刷武器心得

本作练级推荐去打合肥新城之战·魏军，此战的战功目标是我方三处机关不陷落，如果打低难度的话迅速过关不成问题。拜次世代机能所赐，在敌主将孙权的大本营里有数以千计的敌人，如果是有一定实力的武将加上特殊技的话，5分钟千人斩没任何问题。这样一仗打下来的经验值就很可观了。

刷武器貌似全靠运气，低难度下拿到的武器有时反而比高难度更强。目前仅发现各角色无双模式的最后两关出好武器的几率很高，请大家留好存档反复挑战。至于没无双模式的角色就比较麻烦了，不过可以按上述方法练级时顺便拿，毕竟完成3个战功目标就有3件武器。

军马因为全角色共通的，因此可以让有开运的角色去打。坐骑能力有"劝诱"的话会好一些。目前不太建议专门去刷军马，依4代的教训来看，说不定本作也是按系统时间来送军马的，在弄清原理前花太多时间不太值，建议是在练级&刷武器时顺便进行。

双打推荐 本作实在是非常适合双打，因为双打时2P可以用任意角色，不限势力。而双打时完成战功目标会简单很多，过关时因战功目标而取得的武器是人人有份的。再加上骑两匹有"劝诱"的马可以拿两匹马，实在是太好赚了。就算你只有一个人也没关系，操作2P往水里一跳就行了。

技能篇

本作的技能树(即之前所说的晶球盘)还是花了心思的。每个角色的技能树形状都不一样，而且形状也有一些特色，如小乔的猫头、貂蝉的爱心。而晶球盘上的技能也完全不同，连动作共通的角色也有完全不同的设置，这也巧妙地提高了平衡性。

基本能力类

体力+	体力最大值+5
体力++	体力最大值+20
无双+	无双最大值+5
无双++	无双最大值+20
攻击力+	攻击力+5
攻击力++	攻击力+20
防御力+	防御力+5
防御力++	防御力+20
全能力+	体力、无双、攻击力、防御力+5



甄姬

能力强化类

奋起	红血时倒地起身，30秒内攻击力2倍
威吓	奇袭成功率上升，有效时间延长
斗志	无双增加量上升
阵鼓	活跃时我方军团战意更升，容易上效果时间更长
不屈	红血时倒地起身，30秒内防御力2倍
调教	一定时间内能将虎、狼等猛兽收为同伴
耐火	敌火属性攻击无效化
俊足	移动速度上升
耐冰	敌冰属性攻击无效化
马术	完全引发马的能力
耐雷	敌雷属性攻击无效化
开运	更容易取得好的武器和军马
耐矢	被弓箭造成的伤害减半
开书	开战后便持有1本传书
速泳	游泳速度上升
获书	每击破300人就能取得1本传书
健脚	行走一定时间后速度上升
传书袋	最多持有2本传书，同时传书出现率上升
脱兔	红血时倒地起身，30秒内移动速度上升
传书大袋	最多持有3本传书，同时传书出现率大幅上升
强壮	回复道具效果上升
连舞3	连舞计上限达到3级
增进	辅助道具持续时间增加
连舞∞	连舞计上限达到∞



特殊技·共通类

延长	特殊技持续时间增加
牛步	特殊技发动时周围出现令敌人移动速度下降的斗气
延长·极	特殊技持续时间大幅增加
牛步·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人移动速度下降的斗气
破甲	特殊技发动时周围出现令敌人防御力下降的斗气
大喝	特殊技发动时周围出现令敌人昏迷的斗气
破甲·极	特殊技发动时周围出现大范围令敌人防御力下降的斗气
战术指挥	特殊技发动时我军战意上升，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·神速类

猛进	神速中碰到敌兵时会造成大的伤害
分身	神速中产生分身，可以进行多重攻击
猛进·极	神速中碰到敌兵时会产生即死效果
分身·极	神速中产生更多的分身，可以进行多重攻击
神速指挥	神速中我军也会猛冲，同时我军击破数计入玩家账上

特殊技·强袭类

觉醒	强袭的攻击力上升，攻击不容易被中断
觉醒·极	强袭的攻击力大幅上升，攻击更不容易被中断
破坏	强袭对物体造成的伤害增加
粉碎	强袭对物体造成的伤害大幅增加
灭杀	强袭对敌兵造成的伤害大幅增加

特殊技·齐射类

火矢	齐射变为火矢，命中后有炎属性效果
大矢	齐射时的弓矢变得有如弩炮
冰矢	齐射变为冰矢，命中后有冰属性效果
神矢	齐射时的弓矢落地有爆炸效果
广射	齐射的效果范围变广
雷矢	齐射变为雷矢，命中后有雷属性效果
速射	齐射的射击间隔变短

特殊技·火计类

业火	火计的威力增加
延烧	火计的范围变广
业火·极	火计的威力大幅增加
延烧·极	火计的范围大幅变广

特殊技·落石类

巨岩	落石的威力增加
转岩	岩石的范围变广
巨岩·极	落石的威力大幅增加
转岩·极	岩石的范围大幅变广

角色篇

本作共有17名角色有无双模式，在表格中以黄色表示，这17名角色都需要在无双模式中打出来。其他角色没有无双模式，只能在自由模式和挑战模式中使用，这些角色在无双模式和自由模式中都可以打出来，角色不限，难度不限。不过需要击败的武将，必须由玩家亲手击败。

姓名	入手方法
夏侯惇	魏初期可用角色
典韦	魏初期可用角色
司马懿	魏初期可用角色
张辽	魏任意一名角色无双模式通关
曹操	魏任意三名角色无双模式通关
许褚	合肥之战·吴军，完成战功目标1：10分钟内击败曹仁、许褚
夏侯渊	定军山之战·蜀军，完成战功目标1：在黄忠生存的情况下击败夏侯渊
徐晃	樊城之战·连合军，完成战功目标2：过关时徐晃生存
张郃	汉中攻防战·蜀军，完成战功目标2：15分钟内击败张郃、司马懿、曹丕
曹仁	樊城之战·吕布军，完成战功目标2：全据点制压
曹丕	合肥之战·孙坚军，完成战功目标1：5分钟内击败曹丕
甄姬	许都侵攻战·吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败甄姬、曹丕、曹仁、许褚
周瑜	吴初期可用角色
陆逊	吴初期可用角色
孙尚香	吴初期可用角色
甘宁	吴任意一名角色无双模式通关
孙坚	吴任意三名角色无双模式通关
太史慈	吴郡平定战·孙策军，完成全部战功目标并击败太史慈
吕蒙	合肥之战·魏军，完成战功目标2：20分钟内击败吕蒙、孙权
黄盖	赤壁之战·连合军，完成战功目标1：黄盖火计成功
周泰	夷陵之战·蜀军，完成战功目标3：20分钟内全武将击破
凌统	石亭之战·魏军，完成战功目标1：10分钟内击破凌统、甘宁、小乔
孙策	下邳之战·孙坚军，完成战功目标1：过关时孙策、孙权、周瑜生存
孙权	赤壁之战·吕布军，完成战功目标1：10分钟内击败曹操、孙权
小乔	石亭之战·吴军，完成战功目标3：过关时我方武将生存7人以上(含小乔)
赵云	蜀初期可用角色
关羽	蜀初期可用角色
张飞	蜀初期可用角色
诸葛亮	蜀任意一名角色无双模式通关
刘备	蜀任意三名角色无双模式通关
马超	汉中攻防战·魏军，完成战功目标2：15分钟内击败赵云、张飞、马超
黄忠	定军山之战·魏军，完成战功目标1：在夏侯渊生存的情况下击败黄忠
魏延	五丈原之战·蜀军，完成战功目标2：过关时魏延生存
关平	樊城之战·蜀军，完成战功目标2：过关时关平生存
庞统	成都制压战·蜀军，完成战功目标3：过关时庞统生存
月英	五丈原之战·魏军，完成战功目标1：10分钟内击败关平和月英
貂蝉	魏蜀吴各一人无双模式通关
吕布	曹操、刘备、孙坚、貂蝉的无双模式通关
董卓	虎牢关之战·吕布军，完成战功目标1：15分钟内击败刘备、孙权、董卓、张角和袁绍
袁绍	官渡之战·曹军，完成全部战功目标并成功奇袭乌巢
张角	黄巾之乱·讨伐军，完成全部战功目标

关于读盘

本作的读盘时间较长，不过由于采用了提前读盘的技术，当玩家进入战前准备画面时就已经在读盘了。此时玩家可以进行各种准备工作，如果耗时较长的话开战后可以直接进入游戏。PS3版安装硬盘后，读盘速度有飞跃提升。



全球销量超过 2000 万套的“《使命召唤》系列”如今染指现代战争。仅仅不到 6 小时的单机任务模式或许是玩家对游戏的最大遗憾。但是我一直认为，游戏时间不是评判一款游戏好坏的标准，单位时间的质量才是我们最需要追求的。《使命召唤 4》（以下简称 COD4）这次带给我们了许多超越过往 FPS 游戏的深刻体验。

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 ACE 飞行员　协力 十六夜　美编 木仙

使命召唤4：现代战争		Activition/Infinity Ward	FPS
多机种	Call of duty4：Modern Warfare		美版
	预定2007年11月5日	多人	59.99美元
	对应机种包括X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上

注：本攻略以 X360 版为准

剧情 The Story



提到中东、说起伊拉克，这些都是美国人民敏感又伤心的地方，为了避开当前一些敏感的国际话题，《COD4》制作小组聘请了知名军事顾问和美剧作家为游戏杜撰一个“完全真实”的脚本，游戏剧情的时间、地点、人物都是完全虚构的，但只要替换一下名称那它就是真实存在的，所以玩家完全能将游戏剧情与现实世界联系在引起，带入感自然非常强烈。

。《COD4》以野心勃勃的俄罗斯军事寡头伊莫拉 · 扎科夫（Imran Zakhaev）为核心敌人，他一直为推翻现俄罗斯政府，重建他心中的强大俄国而准备着，扎科夫是一位极端民族主义者，他很清楚，只要他发动内战，美国必然会出面干涉，因此扎科夫资助了一帮在中东的军事势力，并勾结他的盟友——中东地区的第二号人物阿萨德（Al–Asad）领导发动了政变，推翻了富拉尼（Al–Fulani）政权。这样做的目的就是为了吸引美国政府的注意力，从而可以更顺利的展开他的计划。

扎科夫与阿萨德以及他们的两位亲信被人称为“天启四骑士”，他们早就成为俄美政府的眼中钉。英国和美国在长期监视扎科夫等人的行动中，发现了他真正的意图。现在玩家将扮演英国和美国特种部队成员，进行一场对扎科夫集团的全面军事打击行动。



演员表 cast



普莱斯 Price
军衔：上尉
英国空军特别部队 22 团



麦克·米兰 Macmillan
军衔：上尉
英国空军特别部队 22 团

玩家

约翰 · 麦塔维许
英国空军特别部队 22 团　绰号：肥皂

保罗 · 杰克逊
美国海军第 7 团第 1 营（海军陆战队第 1 侦搜部队）



伊莫拉 · 扎科夫 Imran Zakhaev



阿萨德 Al-Asad



扎科夫之子

基本操作 Controls

按键	功能
LS	控制移动
RS	瞄准心移动（按下挥刀）
LB	散光弹
RB	手雷
X	重装上弹／取物品
Y	切换武器
A	跳跃／翻越障碍
B	切换站立／下蹲／匍匐姿态
Start	任务导向菜单
十字键	切换附属武器。

1. 按下十字键下，调出 C4 控制按钮，LT 键抛出 C4 炸弹，RT 遥控引爆，遥控引爆有一定范围。
2. 按下十字键右，调出 M18 定向地雷，按下 RT 进行地雷放置。
3. 按下十字键左，可调用枪械的榴弹发射器。
4. 按下十字键上为夜视仪。

地图与罗盘系统

游戏中按下 Start 键可调出地图，地图上黄色圆圈将标记出目标地点的位置。平放于屏幕下方的横条将清楚的显示玩家与当前目标地点的距离。当迷路时只要配合罗盘与地图，一切行动困难将迎刃而解。

Prologue 序幕

F.N.G 新兵选拔

简报

英国政府已经侦查到了俄罗斯和中东地区发生的政局变化，而作为一名新兵的你对于普莱斯上尉来说或许这才是个坏消息。

流程

训练关包含以下几个步骤：1 拿桌上的 G36C 步枪。2 去右侧的 1 号射击站。3. 按下 LT 进行精准射击训练。训练完毕后选择 NO 表示不更改操作。4. 用 RT 直接进行射击。5. 扫射木板，射击木板后方目标。6. 完成速射训练。游戏默认将会对每次按下 LT 后的精准射击方式进行一定的自动瞄准修正，只要按下一次 LT，准心就会自动切换到附近的目标上。当然这个自动瞄准修正有一定范围，如果偏差太大，那系统也无能为力了。7. 去左侧桌上取得手枪，练习用 Y 键切换武器。8. 按下 RS 摇杆，砍碎桌子上的西瓜。

完成以上训练后出门去 1 号仓库，在那里普莱斯上尉要给你来次 CQB 测试，看看你到底是不是那块料子。整个 CQB 就是要你以最快速度从 Position1 一直清扫到 Position6，不能漏掉一个敌人。根据你的完成时间最后推荐你一个游戏难度。本作共有 Recruit（新兵）、Regular（正规军）、Hardened（大兵）、Veteran（老兵）。游戏最高有 3 秒的技术加成，只要保证每枪命中目标就能获得这个奖励。游戏中显示制作公司 IW 的记录是 15.1 秒，目前世界记录是 11.6 秒。有兴趣的玩家可以挑战一下这一记录。



名词解释：CQB

对于所有的军队和特种部队来说，最让他们头痛的就是狭窄空间内的 CQB（室内近接战，Close Quarters Battle）战斗，因为在狭窄的的空间里面有严阵以待的敌人、有爆炸物和其他种种的危险。要实施一次成功的反恐战斗，必须要有一支经过良好训练的队伍来应付。

Crew Expendable 格杀勿论

简报

英国政府得知有一艘正在白令海峡航行的爱沙尼亚籍货船上装载了可疑物品，由普莱斯上尉带领的 S.A.S（英国空军特别部队）乘坐山猫直升机出发。当队员问及本次行动的准则时，普莱斯上尉简洁地回答道：Crew Expendable。（船员可牺牲）

流程



本关基本没有难点，就是让玩家体验气氛，感受电影般的互动效果，顺便再熟悉一下游戏的基本操作。由于行动败露，敌人的飞机实施了炸船打击。关卡最后的逃离行动只需要推斜上一直推 LS 紧跟普莱斯上尉即可。《COD4》一上来就奉献了一出极其精彩的表演战。

The Coup 致命一击

简报

通过间谍卫星，美国政府正在严密监视中东某国的这次政变。该国总统富拉尼（Al-Fulani）已经被政变军活捉，成为了一名阶下囚，现在他被押上了小汽车。在车上，富拉尼（玩家）目睹了政变后骚乱的城市，政变军头目阿萨德（Al-Asad）正通过广播向全国进行煽动性讲话。面对这样的局面，难道前总统富拉尼还有翻身的机会。令人佩服的是，制作小组专门为这场“游街”制作了一段细腻的动画，各种细节表现完全再现出政变后国家丧失起码秩序的可怕情景，再配合上中东风格浓郁的背景音乐，再次将游戏气氛烘托到顶点。意外的动画结局犹如一道闪电穿入每位第一次观赏这段动画的玩家心中。



普莱斯 普莱斯上尉可是“《COD》系列”的经典 NPC，他俏皮的大胡子给人留下了深刻的印象。本作中的普莱斯上尉虽然与二战版《COD》的普莱斯完全不是一个人，不过依然保留了标志性的大胡子。看来该系列会继续上演普莱斯上尉的传奇。

Act I 第一幕

Blackout 夜幕降临

简报 伊莫拉・扎科夫同时在俄罗斯发动了内战，关键人物，代号尼克莱（Nikolai）被关押在高加索山脉某地，再过 3 小时他将被处决。事不宜迟，普莱斯上尉一行立刻前去救援，并早在俄罗斯展开一系列行动。

流程 干掉屋外守卫兵后与俄罗斯政府军卡马诺夫中士（Kamarov）会合，并在悬崖狙击下方敌人，首要就是干掉屋内两个重机枪兵，狙击枪可以穿墙射击。跟随卡马诺夫进行一路战斗到电站后，从悬崖滑下，穿过农场就能在一间农宅内找到尼克莱。

老兵难度要点 与卡马诺夫友军会合并完成第一次狙击支援任务后，玩家在前往电站途中会与敌人的增援遭遇。这里建议大家选择位于最后方的岩石作为掩体，当全灭第一批敌人后，玩家先向前方的小屋跑，当看到对面出现第二批敌人后马上返回刚才的位置继续狙击，就能安全通过这里。

Charlie Don't Surf 绝非儿戏

简报 任务转向美军，来到中东战场。美国已经打探到政变军头目阿萨德很可能躲藏在该国市区内的某一建筑内。现在玩家从航空母舰上乘坐直升机低空飞往市区。本关开头一幕完全就是对电影《黑鹰坠落》的致敬。

流程 进入目标建筑内没有发现阿萨德的人影，总部命令向电视台进发。在接下来的战斗中记得注意不要靠近车辆，这些废车很容易爆炸。经过激烈的巷战，来到电视台，把电台一楼的敌人全部干掉就可以跟随部队破门去二楼。直到来到电视台新闻演播厅也没有发现阿萨德的踪迹，本次行动算是扑了个空。

老兵难度要点 进入电视台大楼后在主办公室的战斗是本关的难点。玩家在进入办公室后首先应该贴左侧墙壁寻找掩体，并第一时间干掉二楼的敌人。当敌人发射第一枚 RPG 后会到来大量敌人援军，此时玩家应该尽量减少敌人的数量，保证自己右侧的区域基本处于我方控制——普通办公桌的材料是无法阻挡子弹贯穿，利用这一点玩家可以轻松干掉那些已经跑到办公室中央的敌人。攻占并控制住几个小办公室是本战的关键，手雷、榴弹的使用可以帮助玩家更好地达成这一目的。进入小办公室后玩家需要做的就是自保，等待友军跟上，当已经有足够的友军到来并开始对对屋外火力压制时，玩家再向下一个办公室推进。

The Bog 陷入苦战

简报 为了捣毁阿萨德政权，美军分兵几路向这个中东小国的腹地进军。美军的一辆 M1A2 主战坦克正遭到敌人围攻，玩家现在仍然扮演保罗・杰克逊中士，并和战友前去救援。

流程 本关就是 PC 版 Demo 关卡，流程很简单。冲入建筑物后来到二楼，利用重机枪扫射对面楼房可以快速结束战斗。从建筑出来，建议从左侧的街道前进，消灭一定敌人后对面桥上会用敌人坦克增援，路面会有战友留下的一部 FGM-148“标枪”单兵智能导弹。去街边的二楼，用它锁定一下目标坦克，炸毁之可完成任务。穿过街道，终于看到美军被困坦克，干掉这里敌人的防空高射炮，来带制定地点（金黄色区域）呼叫空中支援即可完成本关。



老兵难度要点 清理完第一幢建筑物之后，玩家会在接下来的前进过程中与敌人发生正面交火。屋外停车场有大量敌人，一定要避免正面与他们硬碰硬。安全的方法是从房屋左侧的出口绕行，但保险起见建议大家先攻击战场上的全部汽车，这样只要等待汽车陆续爆炸后就能够安全地开始移动了——左侧通路上的敌人同样能够利用击爆汽车的方法快速安全地消灭。来到二楼后，先无视任务目标，利用狙击枪尽可能多地干掉远处立交桥右侧的敌人，这样当玩家下楼拿到反坦克导弹后就可以贴靠左侧房屋安全地瞄准坦克了。

与友军坦克会合后的战斗敌人数量多、火力猛，同样不能硬拼。首先以途径的那堵墙为掩护狙击掉坦克右侧方向的 4 名敌人（尤其最后一名敌人出现的比较晚），之后找机会迅速沿着几个敌人来的方向迂回到战场另一侧。这条路线惟一需要玩家真正战斗的地方只有废弃的公共汽车前，不过几发榴弹过去就可以压制住敌人的火力，而只要玩家推进到这个位置，友军就会控制局面并很快开始前进。

Hunted 猎杀

简报 当普莱斯上尉与尼克莱乘坐直升机撤离途中不幸被敌人导弹击中，掉落在了俄罗斯西部山区内，现在一行人只能展开新一轮的逃命行动。途中普莱斯与美军方面的 AC-130 重型攻击机取得了联系，他们正赶往这里支援普莱斯小队。



流程 捡起死去队友的枪，顺着河床进入小农场。在旷野将会遇到大批从直升机上下落的敌人，只要坚持一会，你的战友就会打开农社地下室的小门。从小门进去地下室撤离，又将是一场在农社发生的战斗。这里敌人将会放出猎狗。被猎狗扑倒后，当猎狗张嘴咬你脖子的瞬间按下 RS 键可将猎狗脖子拧断逃生，在这一状态下玩家将完全处于无敌状态，其他敌人无法攻击到你。再经过两栋花房，占领敌人的军火库之后就可以得到一把 FIM – 92 毒刺防空导弹，用它去干掉讨厌的直升机吧。当你发射第一枚毒刺导弹时，敌人直升机会发射干扰弹，所以无法命中目标，不要灰心，再去扛一把过来保证干掉直升机。最后从敌人军火库后门撤离，来到加油站附近，敌人会出现坦克进行对普莱斯小队的拦截，不用上去和他们战斗，AC-130 攻击机会立刻用炮火将这里夷为平地。

老兵难度要点 难点就在当玩家在旷野被敌人发现后的战斗。敌人会从远处大批涌来，建议玩家以农舍前的拖拉机为掩体。当同伴打开农舍的地下室入口时先不要急着跑过去，因为敌人的火力足以瞬间秒杀玩家。最安全的方法是战斗开始后尽量多地消灭左侧的敌人——相对于右侧，这边的敌人数量少，而且只会从直升机降下一次增援——这样就能够相对安全地撤退到农舍中了。

Death from Above 天谴

简报 现在玩家将成为 AC-130 攻击机的机炮手，在空中支援普莱斯上尉等人的撤离行动。

流程 用 B 键切换热呈像方式，用 Y 键切换武器口径。只要注意观察，玩家会发现，从飞机上看，普莱斯上尉等人身上会闪烁出有规律的光亮，这就是区别敌我双方最有效的办法。所以当玩家分不清敌我时用 B 键切换热呈像方式可以立刻找到自己人。本关完全在于体验，当你在 AC-130 上对地面进行无情轰炸时，会不会感受到人的生命是如初脆弱，甚至是敌人也显得那么无辜呢？



车内视点 当编辑部内众人第一次观看《COD4》中汽车载着阶下囚富拉尼游街的动画时，有人开玩笑说，这画面比《GT5 P》的车内视点还要好啊。

War Pig 战猪

简报 在普莱斯等人撤离时，美军方面继续向阿萨德的总统府推进。保罗・杰克逊中士他们围绕着代号“War Pig”的MIA2主战坦克同敌人战斗到了天明。



流程 进入市区后的，敌人的隐蔽地点增多，这里被称为“美军的地狱”。玩家要围绕在MIA2主战坦克附近为其清扫道路。如果坦克不前进，说明敌人没有消灭干净。从道路右侧走廊前进比较安全，街道拐角2楼的凉台上还能得到一把狙击枪。这里敌人会不断的出现，所以玩家不要只是停留在原地和敌人对攻，一定要设法前进并到达地图上标注的指定地点。当遇到敌人坦克时，WarPig会出来干掉它，然后前往集合点过关即可。本关很高调的展现出的是美军势如破竹的军力。

老兵难度要点

战斗开始时快速向左则的房屋前进并与坦克回合，这样就可以利用坦克挡住来自右侧的绝大部分火力，而玩家只要削减远处废弃的公共汽车内的敌人数量就能很安全的向前推进。之后的巷战考验的是玩家的耐心与细心，多选择从二楼的阳台进行狙击是顺利向前推进的稳妥方法。

Shock and Awe 震慑与敬畏

简报 抓住阿萨德等于结束战斗。美军气势如虹，妄图一口气解决掉眼前的一切。现在美军已经全线压上，各路人马全部朝着总统府进发。阿萨德看来是插翅难飞了……

流程 这是美军耀武扬威的一关，普通难度下玩家几乎不会遇到任何障碍。在“老兵”难度下，对玩家最大的威胁就是地面的装甲车，一定要第一时间将其摧毁，否则死的就是玩家你了。从直升机上下来后经过一阵巷战，前往建筑物二楼的下去。这时对面楼房两挺重机枪火力非常猛，直接朝墙壁开枪干掉他们。登陆直升机后发生剧情，美军一架AH-1“眼镜蛇”武装直升机被敌人击落。秉承着不丢下一名战友的原则，现在玩家又要展开救援行动。救援路线很简单，抱起直升机残骸内的女飞行员立刻向回跑步即可。话说回来，这位女飞行员可是游戏中出现的惟一女性。在伊拉克战争中，传奇人物——美国女兵杰西卡・林奇被美国国会包装成女英雄的闹剧一时间闹得沸沸扬扬。这次《COD4》小组也制作了这么一个女性角色必定是从该事件中获得了灵感所致。

Aftermath 余烬

简报 关于核武器的新闻、电影、文学作品有很多，但真的引爆核武器的实例却还在少数。而这次《COD4》就用游戏画面向全世界玩家展现了核爆炸后的骇人情景。除了这个意外的核爆炸外，更意外的是玩家扮演的保罗・杰克逊居然还能在核爆炸之后留有一口气。玩家还能狼狈的从飞机残骸中爬出来，然后和保罗・杰克逊一同度过死亡前的几十秒时间。

Act II 第二幕

Safehouse 藏身之所

简报 这次美国在中东战场算是损失惨重。但英军方面仍然没有放弃对阿萨德的追捕行动。根据线人尼克莱提供的情报，阿萨德为人极其谨慎，他永远不会觉得有安全感。过去，阿萨德在伊朗西北部地区阿塞拜疆有一处藏身之所，或许现在他就在那里。普莱斯小队现在就前往阿塞拜疆捉拿阿萨德。

流程 本关一开始“罗盘系统”出现了多个黄点，这些黄点代表的就是这一区域需要前往的地点，其实它们就是一些房屋，玩家要一个个搜索遍。每次靠近一栋房屋就会出现大批敌人，只要按下手柄十字键的右键，指定地点后按下RT键就能呼叫武装直升机对该房屋进行空中打击，这样玩家攻进房屋会变得简单许多。其实不分先后顺序，只要搜索完4栋房屋，剩下第5栋房屋内必定是就是阿萨德的藏身之所。抓住阿萨德后，普莱斯像一头发疯的牛对阿萨德脸部就是一阵老拳。虽然阿萨德打死也不说到底是谁给了他核弹，但是他的手机暴露了这位幕后的操纵者——伊莫拉・扎科夫。

All Ghillied Up 双人狙

简报 一听到“伊莫拉・扎科夫”这几个字，普莱斯上尉仿佛有说不完的故事。15年前，普莱斯曾经与狙击精英麦克・米兰上尉一同潜入皮里皮亚特（Pripyat）刺杀伊莫拉・扎科夫。这是英国政府二战以后第一次出面派遣人员去干这种“脏事”。





小资料 皮里皮亚特（英语：Prypiat或Pripyat）位于北纬51° 22′ 60″，东经30° 6′ 0″，在乌克兰基辅州靠近白俄罗斯边界的地方，因为1986年发生的切尔诺贝利核电站泄露事故而成为了一座让人“谈虎色变”的的鬼城。在事故发生前人口约49400人。如今，皮里皮亚特及附近地区在几个世纪之内都不适合人类定居。事故 露出来的具危害性的放射性同位素需要300年才能衰变到目前强度的千分之一。科学家估计大约需要900年的时间人类才能再回到此地居住。《COD4》完美还原了这座充满悲情与反思之城的面貌，并且在这里为我们带来一幕FPS游戏历史上里程碑式的狙击战。



■皮里皮亚特真实照片

流程 由于这是核辐射区域，所以只要靠近标注有核标记小铁牌标记的区域就会发生屏幕模糊的效果，如果呆时间长了就会死亡，所以玩家不要到处乱跑。其实本关并没有特别的难点，完全是呈现一种狙击战独有的精英体验和麦克・米兰上尉师长般的情深义重。本关需要在不被任何敌人察觉的情况下完成狙击。起初第一间房屋内有四个敌人，所以不要理睬，干掉出门的游荡的敌人后从破汽车绕着走即可。一路上麦克・米兰上尉会给你提示，如果按照他制定的射击顺序是最保险的路线，当玩家熟悉了游戏的流程可以自由发挥出一些打法。只要听见麦克・米兰上尉说“You Call”就表明这里完全可以进行选择性射击。来到中间的小教堂，只要你愿意可以用FIM－92毒刺防空导弹将后来的直升机打下来。如果想玩出本关的神韵，建议玩家还是按部就班，老老实实听从麦克・米兰上尉的指挥。当路上遇到野狗时不用理睬，走你路的是啦。



真感觉 本人对狙击关卡“皮里皮亚特”特别有感觉，由于这里的建筑风格、植物类型都与我小时候经常去玩的一处废弃工厂太像了。特别是这种寒冬腊月的凄凉感受，简直就带我回到了过去，让我久久不愿离开。

One Shot, One Kill 弹无虚发

简报

达到废弃宾馆后，就利用 M82.50 Caliber Sniper Rifle（一种高精度、半自动反器材狙击步枪，可以击中 2000 米之内的目标，它在美国是可以自由买卖的，每支价格仅为 2000 美元。）在 800 米外对伊莫拉・扎科夫进行狙击。由于风速的关系，所以玩家必须根据镜头内的小旗判断射击的时机。游戏中的最佳射击时机就是当武装直升机飞过，扎科夫与一伙人谈崩的时候，只要瞄准等着麦克・米兰说："Take the Shot"即可开枪。根据剧情需要，无论玩家瞄得多准，最后也只是打掉了扎科夫的一只左手，本次刺杀行动宣告失败。如果玩家有兴趣的话完全可以寻找更加提前的射击时机。

流程

当行动暴露后，此地就不能逗留了。从废弃宾馆下来后会有大批敌人过来堵截你和麦克・米兰，这时敌人太多，所以主要是打两枪后朝着右前方的楼层冲去即可。当麦克・米兰上尉负伤后，这时的他就变成了一个无敌小炮台。其实这次战斗也根本不用和敌人缠斗，背着麦克・米兰朝着目标地点跑就可以躲避大批敌人，起码跑到出现野狗的小楼不成问题。最后将麦克・米兰上尉扶到皮里亚特标志性建筑摩天轮一旁的草地上即可等待直升机救援。



无敌售票亭

本关最难的地方就在最后等待直升机救援的部分，而这一部分的后半段，也就是从敌人直升机降下增援后更是修罗场。这里的战斗敌人会从整个前方区域冲上来大量追兵，而且他们都会采用迂回的方式边躲避攻击边逐步靠近玩家。正常打的话需要玩家狙击水平相当高，而且到后期需要担任应付从右侧绕过来的大量敌人，不过这里有个安全地点可以让玩家躲过敌人的猛攻。在摩天轮旁边废弃的售票亭，玩家只要趴在里面就能避开敌人的火力，而在接下来等待援军的过程中，玩家要做的就是及时将敌人的手雷扔出售票亭。由于不断有手雷在玩家藏身的售票亭附近爆炸，因此并不用担心敌人靠近。用这个龟缩大法惟一需要注意的就是在后期敌人会扔过来闪光弹，如果中招一定要持续向门口方向开枪，防止敌人趁机冲进售票厅。该方法在老兵难度下同样适用。

Heat 大热

简报

扎科夫并不知晓阿萨德的现在的情况。当阿萨德被干掉 8 小时后，扎科夫的人马已经赶来营救他。这时普莱斯上尉一队人要开始进行新一轮的撤退工作了。

流程



本关一开始身后的小教堂楼顶可以上去，上面有狙击枪和众多 RPG。当拖延到敌人放烟雾弹后就想身后山上撤离。使用坠毁直升机的 MiniGUN 扫射一阵子后就再继续向身后山上撤离。进入房屋后拿起放置在四扇窗口的四个 C4 遥控炸弹引爆装置分别引爆。最后赶紧前往农场的大 House，用里面的 FGM-148 "标枪"单兵智能导弹炸毁敌人前来增援的 4 辆坦克后，上坡下的湖畔就会有运输机前来接应普莱斯上尉。关键问题在于这段逃向接应地点过程中会遇到很多敌人。请看下文。

老兵难度要点

逃亡方法

当可以召唤空中支援后，建议大家在友军开始轰炸后马上前往右侧的农舍。如果速度快的话，从右侧走可以躲过不少敌人。在农舍外面会有两批敌人排着队从远处靠近，召唤空中支援就能够安全搞定。在前进途中要时刻注意渠道前方，因为有时这里会藏有一名敌人的狙击手。到达山腰中间的小屋后先不要急着冲出去，因为此时友军还没有到达，差不多还剩 1 分钟时玩家就可以从小屋正门出去，沿着左侧的篱笆迅速冲向山下的废气加油站，之后只要等到友军与敌人交火后就能够趁机登上直升机了。

The Sins of The Father 父之过

简报

成功逃出包围圈的普莱斯等人并没有离开，并组建一只联合行动队。这时得知扎科夫很可能已经躲藏到了地下，他们发誓要找到他。普莱斯与战友制定了活捉扎科夫之子的计划，希望能从他儿子口中搞到老狐狸的藏身地点。



流程

攻占敌人据点后，普莱斯与战友换上了敌人的衣服，装扮成扎科夫的队伍并在据点等待扎科夫儿子的到来。

画面切换后，玩家可以得到一把狙击枪，无论你多么神勇，这次伏击行动是要活捉扎科夫之子，所以千万不要把他打死。当他开吉普车想高台冲过来后就展开活捉行动。追捕中途要注意的就是不要与道路中央区域的敌兵缠斗，现在首要任务就是追击目标，所以玩家要尽量玩街道两侧房屋的小路走，先走右侧小路，然后在包抄到左侧。当扎科夫之子跑到大楼后，狙击掉楼上的重机枪，然后从二楼继续追击。最后顽固的扎科夫之子在楼顶开枪自杀了。当把扎科夫之子逼向顶楼时靠的太近的话，扎科夫之子会立刻开枪自杀，根本就看不到普莱斯等人与扎科夫之子对峙的镜头。

Act III 第三幕

Ultimatum 最后通牒

简报

据情报，发现俄罗斯境内有一处导弹发射基地，废话少说，联合部队朝这里进发，目标直指扎科夫。

流程

路上需要拯救一名叫做格里格斯（Griggs）的俘虏。然后联合行动队去摧毁一说变电站。当来到变电站后就出现本关比较困难的地方。建议从右侧前进，途中前往不要靠近那些铁桶，这些都是潜在的爆炸装置。



All In 全面压上

简报

已经被逼到了绝路上的扎科夫向美国发射的两枚核导弹。普莱斯小队必须立刻前往发射控制台阻止导弹的继续飞行，导弹一旦引爆后果将不堪设想。

老兵难度要点

到达敌人基地时不要随友军进入，而是等双方交火后从外面绕到左侧的旁门，利用 C4 炸开入口。这样的好处就是避免初期与敌人正面交手，而虽然炸开入口后玩家马上就要面对敌人的装甲车，但旁门附近的弹药补充很充足，两枚 RPG 就可以轻松搞定。进入后一定要与同伴合理攻下左前方的建筑物，虽然敌人的抵抗非常猛烈，但只要拿下这里后面的战斗基本上就是玩家一边倒了——二楼平台放置有大量 RPG 反坦克导弹，用它就能够轻松搞定发射场里面的两辆装甲车。除此之外，从这里还能够直接跳入发射场，这样就能够避开了原本需要在发射场入口前进行的战斗。

定向地雷 估计玩家在单机任务中都很少用"定向地雷"，这是一种战术性较强的武器。它在联机模式中使用起来无论是效果还是"笑果"都是非常不错的。当"定向地雷"被敌人踩到后会听见清脆的一声：哒，这时你心里一定会对自己说：鱼上钩了。

No Fighting in the War Room 参谋室里无儿戏

简报 联合战队终于知道了导弹发射台的确切位置，现在就是和时间竞赛，毁掉还在飞行途中的核导弹。



流程 最后一关流程非常线性。最值得一提的就是游戏中有一个自动存档点的小问题。一般来说从本关开始到下楼梯后会有一个Check Point，要是玩家行动速度慢了的话，这个Check Point以及接下来的一个不会被取消掉。可能某些玩家会认为这是BUG。本关需要在9分钟内完成，如果能一口气将9分钟战斗完成算是个不小的挑战。到控制室输入密码后将成功毁灭核导弹。

Game Over 游戏结束

简报 在这场最后的追逐战斗中很多爆炸都是预先设定好的。当最后玩家在昏迷状态下接到普莱斯上尉从地面划过来的手枪时，是不是有种莫名的力量。这一桥断在许多电影都出现过，比如吴宇森导演的《英雄本色》。

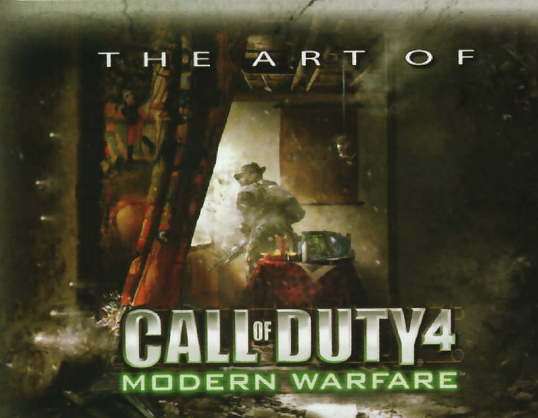


Epilogue 终曲

Mile High Club 高空俱乐部

流程 作为本作Staff字幕后的隐藏关卡，"高空俱乐部"算是给《COD4》单机任务画上了一个圆满的句号。老兵难度下，本关对事件的要求相当苛刻，因此战斗成了需要避免的事情。初期玩家手中有4枚闪光弹，利用闪光弹制造空隙才可能达成目标。任务一开始要无视从单间出来的敌人直接跑向前方的客舱，干掉门口的敌人后马上扔闪光弹，利用敌人暂时失明的机会迅速到达下一舱——需要注意的是，闪到敌人后玩家要边跑边干掉狭窄过道上的敌人，避免被他们挡住道路。到达第二舱后不要急着进攻，躲在座椅后面等待前方发生爆炸，爆炸后会消灭大部分敌人，而玩家此时要快速干掉右侧的两名敌人并朝楼梯位置扔闪光弹。到达楼梯后先向左侧入口扔闪光弹，随后转由右侧突入，此时应该会有同伴抢先进入客舱，而玩家要及时扔最后一枚闪光弹并快速到达门口处拿取壁橱上的两枚闪光弹。一枚用在狭窄的过道，而在路途一般位置向前方扔另一枚，最后只要玩家能够及时干掉出现在眼前的两名敌人就能够进入4秒限时的狙击模式了。





■《COD4》限定版将附带一本精美画册。

成就心得总结

本作没有与网战相关的成就，也就是说全部1000点都可以单机拿到！用任意难度完成关卡都会分别获得20点成就，而老兵难度下则是40点；任意难度完成游戏能够获得40点，而大兵或老兵难度下则为90点。下面列出的是一些特殊成就以及获得方法，希望能对大家拿全成就起到帮助。

成就	获得方法	点数
Look Sharp	找到15个笔记本电脑	20
Eyes and Ears	找到30个笔记本电脑	20
Down Boy Down	被狗扑倒后生存下来	20
Rescue Roycewicz	在"The Bog"中救出Pvt. Roycewicz(注解1)	20
Your Show Sucks	在"Charlie Dont't Surf"中摧毁所有放映行刑画面的电视（注解2）	20
Straight Flush	在"Death From Above"中一次攻击杀死5名以上敌人	20
Daredevil	单机模式中用闪光弹成功闪到敌人并将其杀死	10
Roadkill	单机模式中利用汽车爆炸杀死2名以上敌人	10
Bird on the Ground	单机模式中用RPG击落1架直升机(注解3)	20
Four of a Kind	单机模式中连续用爆头杀死4名敌人	20
Three of a Kind	单机模式中连续用刀杀死3名敌人	10
Man of the People	在"Hunted"中救出农夫（注解4）	10
New Squadron Record	在训练关将成绩提升到20秒之内	20
Ghillies In The Mist	完成"All Ghillied Up"并从没有被敌人发现	20
No Rest for the Weary	用刀杀死一个奄奄一息的敌人	10

注解1：当玩家进入已成废墟的大楼时，Pvt. Roycewicz会在楼梯的拐角处遭到敌人袭击，在他被杀死前干掉敌人就能获得成就。

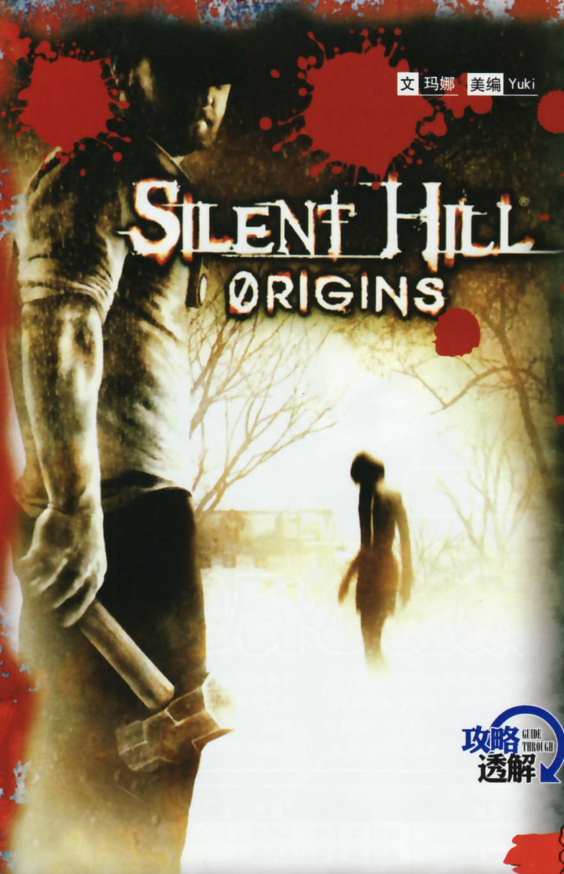
注解2：比较容易漏掉的电视：在清扫完第一幢建筑物后玩家会进入巷战，而这里战场的东南角有一幢房屋的楼顶有台电视（标志是上面有个狙击手），进入下个街区时敌人的吉普车会停在道路中间，而它右边的房屋上也有台电视。

注解3：推荐在"Heat"完成。本关开始时玩家在教堂的阁楼上能够获得大量RPG，而在随后的撤退中敌人会派来直升机并将下增援，这时敌人的直升机是静止不动的，玩家可以很轻松地拿到成就。

注解4：离开失事地点进入农舍，会看到窗外敌人正在威胁农夫，等到同伴下达攻击命令后杀死正在盘问的敌人就能够获得成就。

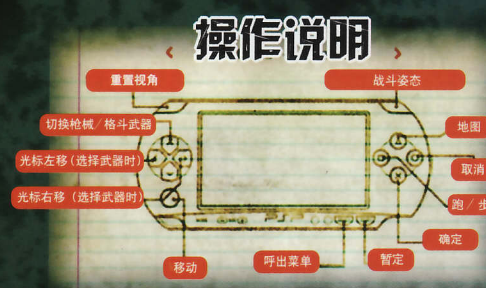
同水平线 许多玩家对PS3版和X360版《COD4》画面孰强孰弱比较关心。其实《COD4》画面如此优异很大一部分在于IW使用这套高效的游戏引擎，不需要怪物级别的机能也能表现出惊人的画面。PS3版和X360版《COD4》在画面表现上完全处于同一水平。细微的差别完全不足以当一回事拿出来说。

文 玛娜 美编 Yuki



在《寂静岭4》摒弃了系列一贯的特色之后，《寂静岭 起源》再度重新拾起了那些让玩家所熟悉的要素。怀灯、收音机、多结局、与初代相似的场景、众多的暗示与隐喻，所有一切都让本作看起来如此熟悉而亲切，特别是仍然在小镇中弥漫着的白色雾气。要承认，本作的迷题确实是过分简单了一点，除了语言障碍之外，几乎没有什么特别需要费脑筋的地方，流程长度让人意犹未尽，和初代的联系其实也不算特别紧密，主要篇幅仍然是关于新主角的故事。不过，有一点却是肯定的，在PSP上可以玩到这样一款《寂静岭》，已经是玩家们的福气了。

操作说明



攻略透解 GUIDE THROUGH

寂静岭 起源	Konami/Climax		AVG
PSP	Silent Hill Origins		美版
	2007年11月6日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

寂静岭生存指南

个人状态

与系列作品一样，本作没有HP的设定，在状态栏中看到状态已经变成红色就表明已经危在旦夕，该快点磕药了。另外，连续奔跑或做大运动量的事会使体力下降从而跑步速度减慢，除了吃药之外，原地立正休息片刻便可回复。

武器

在本作中可以取得大量的武器，铁棍、锤子、解剖刀、电视、打字机、瓶子无一不能用作杀敌制胜，不过这些武器都有耐久度的设定，而且耐久度非常之低，超级容易坏，所以需要我们选择性的保存实力。

察看武器信息，右下方有一个星号标志的则代表可以投掷，离怪物有段距离时按下R+×锁定目标，之后松开×键便可将其投出，可以多加利用。

攻击技巧

遇到敌人后按下R键就可以进入战斗状态自动锁定敌人，这个状态下可以用方向键可以切换目标。

提升攻击力有两个方法，一是蓄力攻击：按下×键蓄力，当目标进入攻击范围后放开×键进行攻击，效果很不错；另一个方法是穿刺攻击：面向敌人时，推动摇杆并按下×键就可以对目标进行穿刺攻击，杀伤力也不俗。

另外，将敌人击倒在地后它们是不会死的，此时我们只要走到它们面前，狠狠地按下×键，就可以用铁面无私的无敌大脚丫将其彻底了结了。



地图



地图对于"《寂静岭》系列"来说，是非常重要的。凡是探索过的信息都会在地图上标识出来，下一步要去地方、锁着的门、已经打开的门、压根就打不开的门，甚至还有各种关键机关的标注，所以在遇到什么难题的时候，第一件事就是打开地图对照里世界和表世界，然后才是看攻略。另外，很多回复药和武器都在大地图上才能找到。

特拉维斯的视线

在游戏中，当特拉维斯看到诸如道具、门、怪物这些东西的时候，会自觉自愿地转头去盯着它们看，多加利用可以省下不少麻烦。

不过有些时候特拉维斯也会出现一些不太灵光的问题，看的地方什么东西都找不到……



©2007 Konami Digital Entertainment,Inc.

挂历的谎言 在第四章进入密道后偷偷观察500室，起初会看到一段对过去的回忆，然后就能看到挂历上画圈的结婚纪念日日期是12号。如果有人试图数过这张挂历一共有多少天的话，就会发现一个惊人的事实——这张挂历居然只有29天！所以它应该是

完全攻略

Chapter 1 羽衣草医院

Alchemilla Hospital

剧情简介



雨夜，特拉维斯（Travis）驾驶卡车行驶于一条漫长的绕山公路上，前方不远处是一个名叫寂静岭的小镇，为了抄近路他不得不选择了这条路线，希望送货不会迟到太久。

特拉维斯是一个很有经验的司机，但是雨夜仍让他不安，时速已经降到了30，他注视着窗外，不知为何脑海中出现了一幕景象……阴天里的墓地，棺木已经放进了挖好的方形大洞中，但是土仍然没有盖上，仿佛里面的人随时都会爬出来一般。一个穿着丧服的男孩站在棺木旁默默地看着一切。

公路旁的树丛中突然有一个裹着长袍的身影跌跌撞撞冲出来，倒在了路中央，特拉维斯急忙停下车去查看他，就在他下车的同时，一阵浓郁的雾气自卡车的后面蔓延上来，他不经意地看到后视镜中的景象——浓雾中站着一个穿着深蓝裙子、面色苍白的女孩，正在向他逼近，就像是操纵着所有的雾气一般。

特拉维斯慌忙地望向后面，那里什么都没有，但是后视镜中，小女孩仍在不停地向他接近。特拉维斯紧张地闭上眼睛——什么也没有发生，当他睁开眼睛时，卡车前方那个躺在地上的人已经不在了，只有一个穿着蓝裙的小姑娘，一言不发地盯着他，但在他招呼之后，小女孩转过身去，飞快地跑走了。

特拉维斯追着小女孩进入了踏入了禁忌的小镇——寂静岭之中，周围的浓雾越来越浓，几米之外的地方就已经看不清。



很快，空气中传来灼烧的焦味，建造在路边的一座房子正被火焰所吞噬，房子外面站着一个行踪鬼祟的中年女人。特拉维斯没有时间管她，他冲入火海之中，2楼的情景使他震惊——一个浑身被烧成焦黑的小女孩平躺在魔法阵之中，周围摆放着无数的白色蜡烛，小女孩虽然神志不清，但是还没有死去。抱住小女孩冲出火海，特拉维斯因脱力而丧失了意识，在他昏迷之前，最后听到的声音似乎是救护车的鸣笛声。

醒来的时候，特拉维斯发现自己已经不知道被谁抬到了街道的长椅上，街道一旁的告示板上有张地图，看起来他是被人送到小镇的中央了。

由于担心小女孩的伤势，特拉维斯找到了镇上惟一的一所羽衣草医院，直到进入医院之后，他才见到了醒来之后的第一个人，一个穿着黑色西装，看起来一丝不苟的医生。但是医生却说昨天晚上没有收到任何新病人，便进入电梯离开了，说实话对此特拉维斯并不是很相信，无论是医院门前停着的救护车还是电梯里担架上新染的污渍都让他产生怀疑。跟着医生上了2楼，与1楼不同，



这里由于维修的原因相当黑暗肮脏，远处一个护士突然发出了奇怪的声音和抽搐，特拉维斯想去看看她出了什么事，但是护士突然转过来——那是个怪物，脸上没有任何五官，沾满了鲜红的血迹，四肢扭曲而僵硬，恐惧之下，特拉维斯拾起身边的锤头打死了那个怪物。

身边的镜子里突然出现了蓝衣小女孩的身影，特拉维斯走过去，他突然发现她就是在火灾中被烧焦的女孩，但是这个念头实在是太疯狂了。意识一阵黑暗之后，特拉维斯已经到达了镜子里面，这是一个和之前截然不同的世界，周围的墙壁满是污渍和铁锈，怪物在这个地方横行，黑暗始终笼罩周围，无论什么东西都像是经过了百年风化腐蚀一样，肮脏而脆弱。在那里，特拉维斯打开了一扇装饰着人头的门，打倒了一个像是被黏液捆住双手的怪物，面前出现了一个魔法阵，而魔法阵中则是一个奇怪的金字塔形的东西。

拿起了那东西之后，小女孩再度出现了，面对着特拉维斯的疑问一言不发，在她的力量之下，特拉维斯失去了意识。

流程攻略



剧情结束后快速奔入着火的房子，上二楼找到小女孩，然后带着她按原路返回会触发剧情，直接逃到屋外即可，没有什么东西可以拿，别瞎折腾了。

醒来后发现自己在一条雾蒙蒙的大街上，得到寂静岭的地图，地图上在医院上画了一个圈，这就是下面的目的地，之后的剧情地点也会做此标识。前往医院的路只有一条，其他路和初代一样不是断了就是被封了，仔细搜索可以找到一些回复药和武器，而且步行公里数是得到某些隐藏服装的要求之一，多跑跑总是好的，不过为了保存实力，怪物就不用全部打死了。

进入医院后大厅右边的告示板上就能找到地图，往前走在电梯前看到一个医生，之后乘电梯上2楼，没走几步就会遇到本作中第一个怪物——性感小护士，小护士擅长以各种方式抓住敌人的身体不放，需要我们在提示下快速连打×键脱身，好在特拉维斯精通各种武器和格斗之术，抓起旁边的锤子将她锤死即可。想省武器的话空手也可，鉴于她是本作中最弱的怪物，6～8下拳击再踏一脚也就挂了。

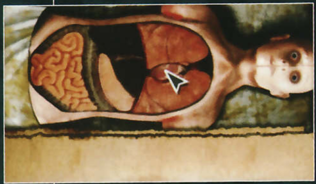




进入205室，调查镜子后出门触发剧情，再次调查镜子便可以进入里世界的205室，此后，我们就可以通过镜子在里世界和表世界之间随时切换解谜了。

里·205室可找到"塑料肺"(plastic lung)，里·204有一个医药箱，密码是"312319"，打开之后得到"塑料心脏"(plastic heart)。里·202室得到"金蛋"(gold egg)后，对里·女厕所的门使用即可将其打开，在里面的抽水马桶能找到"塑料肝"(plastic liver)。调查这里的镜子回到表世界，表世界的女厕所中找到Staff lounge的钥匙，而Staff lounge里又有Exam room的钥匙。

接下来进入检查室，在洗手池里拿到最后两样内脏，"塑料肠"(plastic intestines)和"塑料胃"(plastic stomach)，把内脏按照肠、胃、肝、心、肺的顺序自下而上放到床上的人体模型中，全部放好之后人体模型的眼睛会睁开，取得"玻璃眼球"(glass eyes)，现在我们就可以打开里世界Dr's office的大门了。

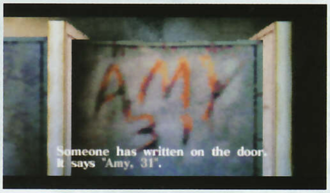


进入后触发剧情，战胜新出现的怪物后取得魔法阵中的"未来的碎片"(future piece)便可以结束本章——之所以我们不说它是BOSS战，是因为从下一章开始，漫山遍野都布满了这种杂兵怪物……

2月而不是6月。当然，我们还有另外一个方法来解释它，这是因为理查德对海伦的爱实在太深，所以每个月的12号对他来说都很特别，如果有人看到这张挂历后就去机器前一个个试图找出正确年份的话，你们就被欺骗了……

迷题解答

1 医药箱的密码



1里·204室前的走廊上有一张纸条，上面告诉我们解开谜题的关键是三个女人，“age before beauty”。

之后在表世界的女厕所、Staff lounge和表世界Exam room的X光片中我们可以看到三个写在墙壁上的红色留言：“Amy，31”、“Lucy，23”、“Sarah，19”，很显然，前面是人名，后面是年龄，根据从大到小排列的结果就是“312319”。

2 人体模型内脏

这也是一个提示很明显的迷题，里世界女厕所的铁丝网上有一张纸条：如果对解剖学感到困难的话，就想想这个简单的口诀“Inside Stevie，little Henry lurks”，对照我们得到的5个内脏，lung、heart、liver、intestines、stomach，发现什么特点了么？

Chapter 2 雪松林疗养院 Cedar Grove Sanitarium



剧情简介



特拉维斯是被一个护士的声音惊醒的，他已经回到了正常的世界之中，躺在医院大厅的一张长椅上。一个穿着红色外套、名叫丽莎（Lisa）的实习护士告诉特拉维斯她也听说了那场可怕的火灾，没有人知道它是怎么燃烧起来的，而且火灾中那个可怜的女孩——艾莉莎·格里斯佩（Alessa Gillespie）已经死了。

特拉维斯对此十分震惊，丽莎安慰了他几句。看上去这个护士好像很高兴与特拉维斯见面，但是她必须在迟到之前赶到雪松林疗养院，否则考夫曼（Kaufmann）医生会生气的。

告别了丽莎之后，特拉维斯也向雪松林疗养院走去，他想知道更多关于艾莉莎的事情，譬如她为什么会已经死了，而丽莎所说的考夫曼医生应该会知道些什么。

沿途的公路都像是遭遇了一场巨大的地震一样断开来，为了到达目的地，特拉维斯不得已从一间肉店中穿过去。

肉店中响起的一些诡异的声音让他开始不安起来，偷偷躲在墙边向里望去——一个怪物护士坐在椅子上，双腿剧烈地抖动着，撞得椅子怦怦作响，她在害怕着什么……她所害怕的那个东西，是一个手持巨大切肉刀的人形怪物，人形怪物被一片布挡住了半张脸，围着一条围裙，身上还能看到强壮的肌肉，就像是个四肢发达的屠夫。

屠夫没有发现特拉维斯，它一把抓住护士的脖子将她高高提起，手中的刀狠狠地贯穿了护士的小腹，顺着小腹拉下来，将护士的下半身完全切开。他看了看自己的杰作，满意地离开了肉店，巨大的切肉刀一直在地上拖着，沉重的钝器摩擦声久久才消失。

尽管发生了这样可怕的事情，特拉维斯还是坚持来到了疗养院，疗养院比医院还要更加黑暗且没有人气，但是在那里，特拉维斯遇到了从火灾现场逃走的中年女人。女人说那间着火的房子是她自己的，而艾莉莎则是她的女儿，特拉维斯质问她为什么要抛下自己的女儿逃走，为什么没有人出现救她之时，女人却丝毫没有愧疚之情，只是说这个世界比特拉维斯所以为的还要奇怪。同时告诉特拉维斯艾莉莎还没有死，有人正照料她，说完中年女子就离开了。

特拉维斯继续寻找，走到女病患隔离室时，他的脑海中突然出现了一男一女激烈的对话声，其中名叫海伦（Helen）的女人的话让她非常在意，“我一直恨你，你和你的恶魔儿子”，而男人只是痛苦绝望地说着，“你真的已经死了，我该怎么办……”。

古怪的对话在进入接待室后又响起了一次，这次还是海伦，只是男人换成了一个医生。海伦一直在强调自己必须排除有害物，而“那个孩子”就是个有害物。他是个坏男孩，在镜子里的“那些人”看到了一切，看到了“那个孩子”的身体里有恶魔，所以海伦必须亲手杀了“那个孩子”，这是她的责任，她的血和肉，是她带着“那个孩子”来到了这个世界，所以她应该把“那个孩子”送回去。海伦的情绪很不稳定，她认为医生想将她关起来，但是她强调自己不会被关起来，她可以在任何时候离开，只要穿过镜子就可以到达另一个世界，“那些人”的世界，现在所在的这个世界，不过是一场白日梦而已。

这两段对话让特拉维斯不安，他总觉得在那里曾经发生过什么。

当他找到钥匙踏进女病患隔离室时，却看到丽莎正坐在里面哭泣，说他们帮不上“她”任何忙，“她”只是坐在那里，那么地想自己的儿子。特拉维斯不知道丽莎到底在说谁，他以为是艾莉莎在里面，但是丽莎却大叫起来，“不！你知道谁在那里！”

丽莎飞快地跑出去之后，特拉维斯这才有机会打量一下这间房间，墙壁周围挂满了看起来很像小孩画的涂鸦，但是除了一张一家三人在一起的涂鸦之外，其他的画中，都散发出一股让特拉维斯觉得浑身难受的压抑感。

想起了丽莎的那句话，特拉维斯缓缓推开房间里另一扇里门。周围的情景完全改变了，就像是老电影一样黑白且残旧，在那个老电影中，特拉维斯变成了一个孩子——站在墓地中的那个男孩，慌张地打量着周围，很快，他找到了自己想要的东西，走过去。

“妈妈？爸爸说你已经死了，你真的死了吗？”

“我没有死，我只是被锁起来了。”对着男孩说话的是一个可怕的人形，她被奇怪的机械锁起来，甚至连脸都无法看到，“丧失了视力、思想，但是还没有死……我叫他们把我的儿子带来……”

老电影般的情景恢复了正常，但是那个可怕的人形还在那里，特拉维斯终于看清了她的脸，没有眼睛，只有一张张开的嘴空洞地盯着他。

“到这里来，我的孩子……让我好好看看你。”

特拉维斯疯狂地举起武器，向着那个怪物挥了下去……魔法阵再次出现，里面放着金字塔状的“过去的碎片”，蓝衣小女孩也出现了，尽管特拉维斯想知道她是怎么让这一切不合常理的事情发生，但是他再一次昏迷过去。







镜子里外不同 得到了隐藏服装之后大家一定迫不及待地很想穿在身上对着镜子照来照去吧？但是很遗憾这是不可能的，当我们穿着奇怪的衣服站在镜子前时，就会发现镜子中的特拉维斯还是穿着一周目的卡车司机服——真是执着啊。

流程攻略

醒来之后从医院的另一个出口离开，通过Butcher穿过TOLUCA Ave.的断路到达Cedar Grove Sanitarium，此时街上街上会出现新敌人，冲撞很有威力，理论上从它身后攻击会比较安全，不过别看它身躯庞大，转身的动作倒挺快，能躲就躲了吧。

疗养院的地图在右转后惟一能打开的房中里，从房间的另一扇门出来后发生剧情。沿途的房间里有很多补给品，好好搜查，然后前往TB ward，房



间里有一个呼吸装置，将五个指针都转到红色区域即可打开机关，得到“地下室的钥匙”（basement key），简单的方法是把1、3、5三个按钮各按两下便可。拿到钥匙之后打开B层的大门，从地图右上方的楼梯上去到2楼，此后继续往前走会出现本作最吓人的场景之一，至于是什么这里先卖个关子。

Female hydrotherapy里有存盘点，把浴缸旁的开关打开让钥匙流进排水管，接下来进入Female treat通过镜子前往里世界，在里世界中，1楼原先不能通过的门现在就可以通过了。

进入里・女厕所后又看到一面镜子，同时还有一间被铁丝封住的厕所，回到表世界调查抽水马桶发现它被堵住了，疏通一下，让里面的东西顺着排水管流下去。

下面就是在表世界的女性5号病房中找到Patient belongings的钥匙，打开2楼的楼梯朝着医院的中间方向走，记得沿途把左边反锁的大门也打开，此时1楼基本就畅通无阻了。进入Patient belongings后使用镜子到达里世界，直奔里世界B层的里・East pipe room，调查排水管会发现Interview archives的钥匙，到这里我们的旅途基本就大功告成了，回去的路上还可以进入原来进不去的Store，利用里面的镜子到达表世界的Store，里面有些回复药和武器可以拿。

前往表世界2楼地图上方的Inter-view room，又是一面镜子，什么都不用说了，进入里世界从左下的楼梯下到里・B层，再从里・B层通过左上的楼梯到达里・1楼，进入左上的里・Male seclusion，里面有5个房间，房间前的轮椅上有张纸条写着：

room1	trizanthium（红色）
room2	natium（蓝色）
room3	oporium（黄色）
room4	salorium（绿色）
room5	natium（蓝色）



看完之后前往Infirmary，会发现一个机关，上面有5个人偶，从左到右按照绿、蓝、蓝、红、黄的顺序把药片放到他们嘴中即可打开开关。得到“Dr. Harris's key”（哈里斯医生的钥匙）。

从1F表世界进入Dr. Harris's office，在桌子上得到“Jocasta artifact”（伊俄卡斯塔的装饰品），这样就可以打开里世界的Female seclusion了，进入之后发生剧情，看到一幕颠覆了特拉维斯人生观的景象……接下来是和亲爱的妈妈战斗。

这个BOSS的攻击范围比较大，会使用毒气，而且身体上还会冒出尖刺，使用长一点的格斗武器可以比较轻松取胜。将BOSS打死之后得到“过去的碎片”（past piece）。



谜题解答

3 人偶配药谜题



这个谜题需要一点简单的推理能力，里世界Male seclusion里面的5个房间暗示了住在里面的病人的性格和病情，1号房里的病人桌子上有血迹和各种绷带，与人偶中拿着刀片的“自残癖”病人吻合；2号房的房门被火烧了无法打开，和人偶中手持火把的“纵火狂”症状吻合；3号房中非常整洁，装满了女性的各种衣服和帽子，正暗示着人偶中化妆且爱穿女性服装的“异装癖”；4号房被牢牢封锁起来，无疑在说双手持刀，看起来非常剽悍的“暴力狂”，至于5号房中剩下来的大量发臭的食物，当然就是最瘦弱的人偶“厌食症”的病状咯。然后根据病房前的纸条对症下药即可。

Chapter 3 阿尔托剧院 Artaud Theater

剧情简介

清醒之后又是和上次一样，特拉维斯躺在疗养院的大厅中，茶几上放着一张阿尔托剧院的门票，为了弄清楚发生在自己身上的怪事，特拉维斯匆匆奔往剧院。穿过肉店的时候，护士的尸体已经不见了，只有一条血痕沿着地面拖出去，一顶护士帽留在地上，上面写着：救我，而血痕所通往的，正是剧院的方向。

似乎不管走到哪里都能遇到丽莎，这次特拉维斯在剧院的观众席中看到了她，从丽莎的口中得知她一直想成为一个演员，但是她的母亲和外婆都是护士，所以只好成为了一个护士。从特拉维斯的角度看来，丽莎看起来有点古怪，或者说，变得有点风骚，她扭动着腰肢靠近特拉维斯并抱住他的脖子挑逗他，并要求他带着自己一起逃出这个疯狂的小镇。

就在两人的嘴唇突然碰到一起的时候，丽莎大笑着将特拉维斯一把推开，原来这只是她的一场表演而已。

“怎么样，我会成为一个明星吧？”丽莎丢下特拉维斯开心地走出了观众席。

在剧院中，特拉维斯仍然不断听到奇怪的对话声，但是这次不再是海伦，而是一个名叫托尼（Tony）的男子。

和前几次一样，特拉维斯打倒了怪物，得到了谎言的碎片，小女孩再次出现。

“你要的就是这个，是吗？”特拉维斯高举起碎片质问道小女孩，但她只是微微一笑，接下来就是漫长的黑暗。



流程攻略

醒来以后发现自己在疗养院的大厅中，在出口的茶几上找到“剧院门票”（theater ticket）后就可以离开疗养院，疗养院门口的汽车已经发动，调查后车箱中得到Lumber yard的钥匙。通过Greenfield partments绕到ACADIA Rd.的另一端，找到剧院后对着左边的检票口使用门票便可打开大门进入剧院。

剧院大厅左边的椅子上有地图，千万不要遗漏，进入Auditorium遇到丽莎，发生剧情。

剧情后通过左边的房间走上舞台，进入Curtain control后发现有一个机关，但是现在还不用管它。从另一扇门出去往前走，一段精彩的剧情后遇到了本场



景中的特色怪物木偶，木偶有两种形态，一是在天花板上爬的，只会抱住玩家进行攻击，狂打×键便可脱身，另一种换成在地上爬，擅长用腿踢人，不过相当迟钝，背后攻击即可轻松获胜。

在Directors office里得到“太阳图腾”（sun totem）之后前往Mens dressing room进入里世界，里・Directors office里可以找到balcony corridor的钥匙。回到表世界，从左边的楼梯上到2楼，Lighting box里可以找到4个灯泡，分别是125w、250w、500w和750w，从右侧的楼梯下去到达表・1楼，一出去就能看到中间的柜子里有“月亮图腾”（moon totem），顺手把反锁的门解锁，回到Mens dressing room





进入里世界。

从右下角的楼梯上到里·2楼，正面的大门旁有两个装图腾的槽，左边放月亮图腾，右边是太阳，放进去就可以开门了。

从里·Costume storage前往表世界后进入Catwalk，尽头处可以发现一个机关和四个灯管，A、B、C、D4个灯管分别对应了500w、125w、750w、250w的灯泡，全部安装好后把开关拉开，灯全部亮起。

还记得表世界1楼Curtain control的开关吗？现在去把它拉下来，到舞台上，发现幕布已经拉开了。幕布后是一面巨大的镜子，右边又是一个机关，机关左边控制场景，右边控制道具，场景和道具吻合之后就可以进入镜子中的世界去。图书馆和桌子的布景里面可以得到一些文件和道具，城堡和树的布景中则可得到Stage office的钥匙。

拿到钥匙后前往Stage office，得到机关里所缺的最后一根控制杆（prop control lever），装到舞台上的机关里，将布景和道具统一成冰洞，存个盘后就可以进去BOSS战了。

将BOSS打倒后得到“虚假的碎片”（falsehood piece），本章完结。





迷题解答

4 灯泡谜题

Lighting box里除了灯泡外还可以找到一张纸条：B has to be half the wattage of D，A+B must not exceed C，wattage of D must not exceed A。这是道简单的数学题，B是D的一半，A+B不超过C，D不能超过A，所以A是500w、B是125w、C是750w、D是250w。



Chapter 4 河岸汽车旅馆 Riverside Motel

剧情简介

事情已经变得疯狂起来了，特拉维斯不愉快地从昏迷中醒来，面前的地上是一个浑身沾满血液、木偶一般的怪物，一把汽车旅馆的钥匙挂在它的身上。



河岸汽车旅馆，特拉维斯似乎在哪里听到过这个名字，他曾经到过那里。

戴着眼镜、身穿西装、留着络腮胡的中年男子和幼年时的特拉维斯踏进了旅馆的大门，特拉维斯看了看中年男子，他似乎有些犹豫，中年男子用眼神鼓励着他，他终于缓缓走近接待台旁，敲下了呼叫侍者的铃铛。

老电影般的情景结束了，但隐藏多年的记忆似乎回到了特拉维斯脑中，他确实记得，自己曾经来过这里。

空荡荡的旅馆会让人想到很多不好的东西，特别是在河岸汽车旅馆的每间客房中，还保留着客人特有的习惯。特拉维斯记得自己曾经住在500室，但是那里已经被封条贴了起来。

走进厨房的时候，特拉维斯再度遇到了手持大刀的屠夫切割着一个怪物，这回他看到了特拉维斯，在拼命抵抗



之后，特拉维斯终于战胜了他，用他自己的刀深深插入了他的体内。

更加疯狂的是，在玫瑰套房中，特拉维斯撞到了丽莎和考夫曼医生正坐在床上整理自己的衣服，看到特拉维斯，丽莎没有任何表情地离开了房间，考夫曼则暗示他应该快点从镇子中滚出去。

但是特拉维斯其实并不太关心这些，他关心的是那些不断在它脑海中出现的怪事。

旅馆中到处都能看到叫理查德的男人写的信，他写了很多封，留给自己的妻子，海伦，诉说着自从她离开之后自己的孤独和悲伤；诉说着对于特拉维斯来说，自己并非是个称职的好父亲，每次看到特拉维斯的时候，他都会想起自己的妻子；诉说着各种各样期盼着海伦再度回到自己身边的话。信中的话语越来越悲伤痛苦，越来越绝望，这一切对于特拉维斯来说，都异常熟悉，他默默跟随着一切信息的指引，在一间间房间中穿梭。



游戏室中又是关于幼年时的记忆，**小男孩细声细气地询问着自己的父亲，“爸爸，我想今天下午去玩一会弹球，给我点零花钱好吗？”而父亲听起来没有什么精神地答应了下来。“当然……给你，我回房间去一会，你在这里等着我。”**

理查德留下的最后一封信被丢在一条路的墙角，非常漫长，经历了几年之久，他终于清醒了过来，不再抱有期待。他终于明白海伦在打算亲手杀死自己的儿子那天事实上已经死了，清醒过来花了很长的时间，直到海伦亲手打破他送去的结婚纪念日礼物的时候一切才如梦初醒。理查德决定跟随海伦一起离开这个世界，他并不担心特拉维斯，理查德觉得，特拉维斯自己会生活得更好。

从里世界终于进入了500室——特拉维斯曾经居住过的房间，但是那里已经变得面目全非。

幼年时的特拉维斯难以置信地盯着天花板上垂下来的父亲的身体，父亲的脖子被一根绳子拴起，一直延伸到天花板上，脑袋已经低低的垂了下来。

“爸爸，我赢了游戏……我拿回来了两角五分钱。”小男孩怯怯地说着，踏前两步把手中握着的硬币展示给父亲看，“你想要它吗？”

没有人回应他。

“爸爸……醒一醒，爸爸？”

理查德突然睁开了眼睛，“我没有睡着，儿子，你知道我不是睡着了。”

男孩不见了，特拉维斯睁开眼睛，理查德仍吊在天花板上，定定地望着他，而他已经是成年的特拉维斯。

“是时候让你知道究竟发生了什么事了，你妈妈和我……会在天堂等着你。”理查德说完，突然开始了猛烈的抽搐，很快，变成了一只巨大丑陋的怪物，向特拉维斯伸出长长的触手。

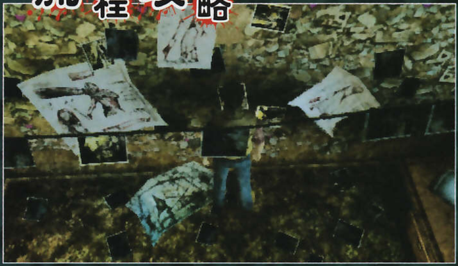
“为什么你要让我记起这些，你到底想做什么？”拿到新的真实的碎片后，特拉维斯愤怒起来，高声质问再度出现的蓝衣小女孩。小女孩露出了奇怪的微笑，尽管并不想，但是特拉维斯仍然不受自己控制地昏迷过去。





可怕的暗示 本作中除了意象上的暗示之外，还有一些名称上的暗示，譬如将房间的名字大量命名为尼奥、克利奥帕特拉等等，但是最让人感到可怕的却是在第二章中关着海伦的房间，打开房间的钥匙名叫“Jocasta artifact”（伊俄卡斯塔的装饰品）。对神话熟悉的人应

流程攻略



本章节的BOSS战比较多，所以从一开始就要做好留下许多弹药的准备。

离开剧院后进入Andy's books，在收银台上输入密码"213"打开收银机得到"书店钥匙"（bookstore key），便可以打开锁着的门，绕到KOONTZ St.的另一边。

一直前行，走到断路尽头的General store，可以找到一些补给，还有存档点。

从侧门进入Riverside motel后发生剧情，特拉维斯陷入回忆之中，醒来后墙上就有地图，在柜台得到"306室的钥匙"（room 306 key），还可以看到柜台上有一个可以选择日期的日历，不过现在对我们来说还没什么用。

从楼梯绕到旅馆的右边，把反锁的门都打开，通过306室的镜子进入里世界，一路走到里·503可以回到表世界。

表世界的503室里贴满了各种照片和奇怪的绘画，仔细观察的话就会发现画中的怪物和Butcher中遇到的杀人屠夫非常相像。而我们此行的关键500室被封条封住了，通过Maintenance room进入后面的密道，调查左边有光透过的圆孔可以看到500室以前发生的事情，剧情结束后移动摇杆观察500室，可以看到挂历上的日期是12号。

观察Rose suite居然看到了丽莎的红外套挂在房间里，而503室中则发现屠夫手中持刀站在房间里。

密道尽头的桌子上能找到Manager's office的钥匙，使用它打开Manager's office的门就可以通往后面的空间了。在108室取得新的枪和子弹，然后进入Kitchen，发生剧情，现在我们面对的BOSS就是手持大刀的屠夫。

屠夫的速度比较慢，但是攻击力很强，用远距离武器攻击会比较安全，它有一招是把玩家抓起来，需要正确按两个键才能逃脱。要注意的是，顺时针绕着桌子逃跑的话有个地方视角对我们很不利，所以尽量逆时针跑。

打败屠夫后通过Diner前往Game room，在一台游戏机上找到一枚"token"，去Laundro mat把"token"放



进其中一台亮灯的洗衣机中，在洗衣机对面找到说明，按照要求的low spin、60 wash、drain、pre-rinse处理，之后得到"克里奥帕特拉的钥匙"（cleopatra key）。

中间的池底有个东西，不过现在还拿不到。上2楼使用钥匙进入Cleopatra房间，进洗手间跳进洞里就会掉入之前看到丽莎外套的Rose suite，发生剧情。

Rose suite有镜子，进入里世界，现在出门去中央的池子，就可以拿到"宝石心脏"（jeweled heart）了。

里·Diner里可以得到"装饰用短剑"（ornamental dagger），上楼去里·Nero房对着房门使用便可开门。洗手间地下又是一个洞，跳下去之后掉到了里·King suite中，墙壁上有个巨大的窟窿，进去后沿路走到里·503房的镜子回到表世界，进入Maintenance room，对着钳子使用"宝石心脏"得到"结婚戒指"（wedding ring），调查后发现里面写着"给我的六月新娘，永远爱你"。



现在年月日我们都知道了，回到Reception，在日历中输入06、12、1961，然后对着日历使用"结婚戒指"，回到钥匙保管架上调查就可以得到500室的钥匙，但是500室不是被封起来了么？没关系，还有里世界的500室呢。

进入里·500室后是个没有地图的区域，先存盘，一条直路往下走，开门后就是BOSS战。

这个BOSS虽然被固定在墙上，但是具有各种远程攻击，包括口吐血浆（范围很大）和伸出触手抓人，保守一点的打法就是站在远处用枪射击，不过记得一定要多留些子弹下来。

打死BOSS可得到"真实的碎片"（truth piece），特拉维斯再次晕倒过去，下面就该迎接最后的考验了。

谜题解答

5 收银机谜题

andy's books的收银台上有张纸条，提到密码是andy的房间号码，回想一下第3章中我们通过Greenfield partments时，有一个邮箱的信已经溢出来了，这个邮箱就是andy的邮箱，而它的号码正是213。

剧情简介



再次醒来的时候似乎有些不同，没有在汽车旅馆的长椅上，而是到了一个完全陌生的建筑中，尽头的魔法阵里放着最后一个碎片，特拉维斯把所有碎片拼在一起，变成了一个巨大的金字塔形状物体，它从地上升起来，发出光芒，蓝衣小女孩就在此时出现，站在那股光芒中，伸展双手沐浴着，一切结束之后完全不理睬特拉维斯就走出了门外。

追着小女孩出去，艾莉莎的母亲气势汹汹地堵在门前，说他破坏了符咒，现在"她"自由了，特拉维斯说自己只是想结束一切离开这里，但是却遭到了艾莉莎的母亲一阵嘲笑。

"现在已经太迟了，不过尽管你做了这些错误的帮助，她现在也无法阻止我们了。典礼不久就要开始，最后，她将生出神来。"

顺着艾莉莎的母亲所指的方向，特拉维斯看到了身穿蓝裙的艾莉莎——就和他在后视镜中看到的一样，充满魄力，邪恶无比。艾莉莎高高浮在空中，她所经过的地方，不管是地面还是什么，纷纷像着火的纸片一样卷曲燃烧起来。特拉维斯飞快地向前方逃去，街道上充满了各种怪物，随着艾莉莎的到来，世界似乎全都烧灼起来。一张孩子手工绘制的地图在墙上挂上，上面用稚嫩的字指示着一个"目的地"。

目的地是一间正常的房间，一个巨大的洞穴在墙上召唤着特拉维斯，他爬进去，终于见到了隐藏在寂静岭下的真相。



Chapter 5 最终之战 Final Conflict



一群戴着面具被黑色长袍包裹的人围着一个石台窃窃私语，石台正中是被烧焦的艾莉莎，他们正在举行仪式，尝试着唤醒艾莉莎身上所沉睡的邪神，考夫曼医生和艾莉莎的母亲——达利亚（dahlia）正是这件事的主谋。而特拉维斯则被带入了魔法阵的世界之中，一只巨大的怪物企图将他杀死。

但是拼好的碎片却突然散发出了光芒击败怪物，将特拉维斯带回了仪式的祭坛旁，它同时也破坏了仪式，破坏了考夫曼和达利亚的野心。一股光芒笼罩了石台之上的艾莉莎，一个纯洁的婴儿从她的体内诞生，召唤邪神的仪式失败了。

经历了一场疯狂的战斗后，特拉维斯终于离开了寂静岭，走在那条熟悉的公路上，坐进自己的卡车。从后视镜中，他又看到了艾莉莎，抱着婴儿静静站在车外。特拉维斯的脸上露出了释然的笑容，发动汽车，重新回到自己的人生之中。

"我简直不敢相信……哈里（Harry），是个婴儿！"

雪莉（Cheryl），我们叫她雪莉。"

寂静岭的故事没有结束，终结只是另一个开始……

该都知道，伊俄卡斯塔是底比斯的皇后，她的儿子杀死了自己父亲，娶了自己的母亲，犯下了可怕的罪行，在之后被称为"俄狄帕斯情结"，也就是恋母（仇父）情结……难道？

流程攻略

醒来后到了一个陌生的地方，往前走看到一些弹药和魔法阵，得到最后一块碎片“礼物碎片”（present piece），接下来是游戏的最后一个谜题，我们要把所有碎片拼起来。

拼碎片的基本原则是根据中间的图形找到手中4个碎片所对应的衍生图案，非常简单，拼好后发生剧情。

从门出去，有路就走，发现又回到了医院，出医院后就是一段华丽的CG，CG完了以后一路狂奔，路上都是些各种形态的怪物，千万不要管它们，以免浪费时间。途中还能找到一张孩子画的地图，如果是一周目最好还是看一看。到达目的地后进入一间房间，从洞中爬过去，存个档，下面就要面对最终BOSS了。

最终BOSS的攻击力很强，它会向前方发出一道激光，还会满天掉火焰来攻击我们，不过只要弹药足够就很简单，保持距离朝它拼命开火，2分钟左右就可以将其打死，接下来，就是让人长出一口气的片尾CG了。



通关后的隐藏秘密

在一周目通关之后，读取存档进入游戏，就会发现Option中原来隐藏的两个选项现在都可以进行设置了，它们是Accolades 和 Extra options。

Accolades

根据玩家在游戏中的表现，通关之后会获得相应的评价，并依据评价获得特殊服装及奖励道具，之后就可以自由换装了。下面就让我们来看看这些奖励的特别服装和道具的入手条件。

1.Savior（救世主）	
达成条件	游戏通关一次
特别奖励	Savior outfit（服装）、Moon Gauntlets（非常强力的拳套！）

2.Butcher（屠夫）	
达成条件	杀死怪物的数量到达300
特别奖励	Butcher's outfit（服装）、Great Cleaver（威力很大的屠刀！）

3.Ambassador（大使）	
达成条件	以UFO结局通关
特别奖励	Ambassador Outfit（服装）、Tesla Rifle（无限电流枪，外星友人友情赠送！）



4.Stalker（潜行者）	
达成条件	使用胸灯时间不超过3小时
特别奖励	Stalker Outfit（服装）、Night Vision oggles（夜视镜，不过其实用处有限）

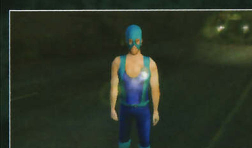
5.Collector（收藏家）	
达成条件	获取道具超过300件
特别奖励	Collector Outfit

6.Sprinter（赛跑选手）	
达成条件	2小时内完成游戏
特别奖励	Sprinter outfit

7.Sharpshooter（神射手）	
达成条件	使用枪械猎杀率达到75%以上
特别奖励	Sharpshooter outfit

8.Weaponsmith（武器专家）	
达成条件	使用近身武器猎杀率达到75%以上
特别奖励	Weaponsmith outfit

9.Brawler（好斗者）	
达成条件	使用拳头猎杀率达到50%以上
特别奖励	Brawler outfit



10.Cartographer（地图制作者）	
达成条件	查看地图次数少于25次
特别奖励	Cartographer outfit

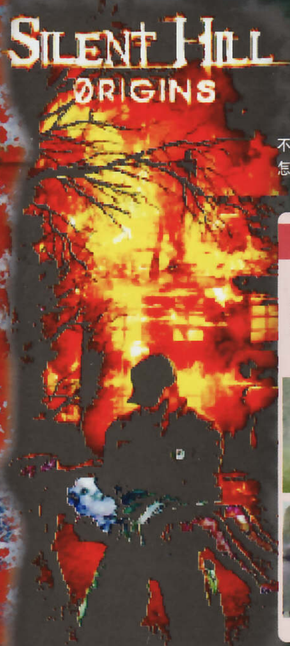
11.Explorer（探险家）	
达成条件	行走距离超过22.5公里
特别奖励	Explorer outfit

12.Daredevil（不怕死的人）	
达成条件	不存档完成游戏
特别奖励	Daredevil outfit

13.Fireman（消防员）	
达成条件	序章中80秒内救出艾莉莎
特别奖励	Fireman outfit（服装）、Fire Axe（消防斧）

14.Codebreaker（密码破译者）	
达成条件	二周目以后在任何时候输入KONAMI
经典秘籍	（上上下下左右左右×○）会听到音效
特别奖励	Codebreaker outfit





全结局取得方法

本作的结局一共只有三个，Good、Bad和UFO，比起《寂静岭4》来说虽有增加，不过还未达到历代的多结局高度，而且达成方法也比较简单，现在就让我们来看看要怎样才能触发这些结局。

Good Ending

很容易达到的结局，一直向前打到最终BOSS，用远程武器杀死它即可进入Good Ending。





Bad Ending

尽量多杀怪物，最终BOSS战时使用近身攻击杀死最终BOSS便可进入Bad Ending，Bad Ending是特拉维斯被绑在一个台子上，其象征的意义会在后文中向大家解释。





UFO Ending

二周目后，Alchemilla医院对面（Post Office东侧）的楼道就可以进入了，上去之后可以找到钥匙“Room 502 Key”，接下来就可以进入Motel Room表世界的502室引发UFO结局，除了可以看到有趣恶搞的场面之外，还可以逃过两场BOSS战哦。





Extra Options

Walk/Run	更改默认步行/跑步
Extra Blood	加大战斗时的出血量
Noise Filter	噪点设置
Bloody Footprints	血脚印设置
Torch Projection	选择灯光图案

失踪的逃脱系统 看过之前UCG上最早关于本作的报道的读者应该记得，在本作开发初期有一个名叫“路障逃脱”的系统，可以让玩家摆上各种路障避免与怪物的战斗，但是在后期制作中由于时间问题被取消了，就如制作人员所说，我们需要选择到底是要一个好的寂静岭游戏，还是一个好的逃脱类游戏。

剧情浅析

寂静岭是一个会在每个人眼前展现出不同模样的地方，深深埋藏在剧情中的迷题和暗示实在太多，由于篇幅的关系，在这里我们只大致解说一下几个与剧情中心有关的问题，供对剧情有所疑问的玩家参考，如果有其他的猜想和假设，欢迎随时来信与我们探讨。

寂静岭是每个人内心的镜子，来到寂静岭的人，都要为自己的罪孽而赎罪

特拉维斯的身世

特拉维斯·格里伊是理查德和海伦的儿子，小时候，格里伊一家人在寂静岭生活，之后，由于海伦的精神出现问题，认为特拉维斯是恶魔之子并要杀死他而被送入了疯人院，也就是雪松林疗养院。理查德仍然很惦记她，经常去看她，但是海伦的病症丝毫不见好转，反倒更加疯狂起来，理查德只好接受了医生的建议，对特拉维斯谎称海伦已经死了。

由于生活在和海伦一同生活过的房子里太痛苦，理查德带着特拉维斯搬到了河岸汽车旅馆中，住在500室里，他仍然非常想念海伦，在旅馆中留下了无数封写给海伦的信件，思念使他变得压抑痛苦，沉浸于自己一个人的世界中，他甚至不愿意多看一眼特拉维斯，因为他的脸会让理查德想起海伦。经过了两年之久的痛苦生活，理查德仍然抱有一线希望，不忘在结婚纪念日中送礼物给自己心爱的妻子，但是海伦却无情地将它毁坏，直到这个时候，理查德才明白：海伦是真的已经死了，自己这么多年所挂念着的，只不过是一个披着海伦外皮的陌生人而已。

希望破灭之后，理查德很快就在500室中上吊自尽，而特拉维斯从游戏房中回来，第一个看到了这一幕，他在父亲的尸体前站了10个小时，直到旅馆的工作人员发现了他。

之后，特拉维斯被带到其他地方长大成人，渐渐忘记了童年的记忆，直到在游戏的开篇才再次回到寂静岭中，慢慢想起那些不愉快的事，并被艾莉莎利用最终破坏了考夫曼等人的仪式，重新回到自己的生活之中——这是打通了第一次游戏之后我们所看到的故事，但其实，事实并不是这样。



屠夫究竟是谁？

与《寂静岭2》的三角头相似，本作的屠夫也是个充满了象征与暗示的角色，它举着巨大的屠刀，面目不清，在寂静岭中用各种残忍的方式杀死怪物。如果说之前我们还对它所象征的东西有所疑问，在看到Bad Ending后就应该完全明白——屠夫其实就是特拉维斯自己，是特拉维斯由于母亲对自己的恨意和虐待而产生的憎恨幻化成的形象。



从海伦和医生的对话中可以得知，自从她精神分裂产生对特拉维斯的怀恨到真正动手打算杀死自己的儿子时，已经经过了一段时间的酝酿，这段时间中，海伦自然不可能像原来一样对特拉维斯疼爱有加。更可怕的是，从文件中我们可以看到，海伦第一次企图用煤气谋杀特拉维斯的时间是1956年，当时一个邻居阻止了海伦并报警，而那个时候，理查德还在公司上班，根本不知道家里发生的事情，直到1960年，海伦才被送入了医院，这漫长的4年，就是特拉维斯噩梦的根源。

游戏中另一个地方也可以证明曾经发生的事情，进行到剧院的时候，如果我们在舞台上进入图书馆的镜中世界，就会找到一些文件，提到了这样两段话：

“在很多病例里，被虐待的儿童的自我人格都开始产生分裂，一个人格继续爱着虐待自己的人并期望得到承认，另一个人格则包含了所有被虐待的愤怒与不满，并通过各种方式渐渐成为虐待者的镜子，寻找给别人造成痛苦的机会。可悲的是，这种愤怒的自我常常取得最终的统治权。”

“隔空取物的现象经常发生，它们经常与各种负面情感一同出现（恐惧，忧虑，或压力），噩梦是尤其强烈的诱发因素，在青春期的孩子以及绝大多数女性身上，这些病例发生的几率明显提高。”

我们大致可以推测在童年的特拉维斯身上发生了什么，他偶尔的隔空取物能力被海伦看到，从此被认为是恶魔之子，长期以来一直瞒着理查德对他进行各种折磨，特拉维斯的怨恨日积月累，最终形成了屠夫这个形象。而屠夫的外形也是有来源的，它来自于特拉维斯童年时在503室见到的怪物设定草图。

结局解读

寂静岭是人们内心的影射，完全纯洁无罪的人即便来到寂静岭，也无法看到什么怪物，但是特拉维斯看到了，他究竟犯下了什么罪过？只有看到了Bad Ending后我们才能知道。

在Bad Ending中，特拉维斯被绑在一张床上，他的眼球布满血丝，看起来思维相当迟缓，房间周围有大量的药物，他还回忆起自己曾一直被进行注射。这时会出现几句关键性的对白，首先是海伦的声音，“你说什么？我难道不是你母亲吗？”，很快她就开始哭泣，喊叫道，“请不要这样！”，接下来一声枪响，出现了一个陌生男人和理查德的声音，但也以枪响而告终，一切声音结束之后，特拉维斯什么都回忆起来一般跪在地上，身影与屠夫重合在一起。很明显，特拉维斯对海伦的恨意最终发展到了无法抑制的地步，他枪杀了自己的母亲和目击者，之后被关入了疯人院里。在Bad Ending中，他终究没能为自己赎罪，从噩梦中醒来后，发现自己仍然在疯人院里，接受着永无止境的罪恶的囚禁。

而Good Ending中也隐藏着一些信息，当特拉维斯战胜了意味着自己心中恶魔的最终BOSS后，终于成功地为自己赎罪，寂静岭对他来说再也不是什么充满怪物的地方，而被阳光所覆盖。他从寂静岭中出来，进入卡车之中，按下了公里计数器的清零键——只有明白了特拉维斯曾经的罪孽之后，我们才能真正看懂这一段的含义，从这一刻起，他的人生即将重新开始。



スーパーロボット大戦

Scramble Commander the 2nd



盼星星、盼月亮，总算把这款时隔近四年的续作给盼来了。虽然在玩到游戏后感觉整体进步不大，虽然在前作中出现的许多问题仍然没能被解决，但它毕竟是《机战》，对于这款游戏，要用热血和爱来对待它。

文 炎骑士　美编 anubis

战术指导全书

键位介绍	
十字键	机体、菜单切换
○键	确认／开启菜单／手动模式中输入攻击指令
□键	设置移动中转点／手动模式中输入攻击指令
△键	手动模式中切换目标
×键	取消／手动模式中输入跳跃指令
R1	拉近视点
R2	拉远视点
R3	变换视角
L3	移动机体
START	查看当前任务、出战机体数据／跳过剧情对话
SELECT	自动／手动模式切换

攻略透解 GUIDE THROUGH

PS2	超级机器人大战 特勤司令官 2	Banpresto	RTS
	スーパーロボット大戦 Scramble Commander the 2nd		日版
	预定 2007 年 11 月 1 日	1 人	6980 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作战流程

本作的作战流程与前作稍有不同。但大致顺序仍按照剧情动画、战前准备、开始作战以及机体改造与驾驶员培养这四个阶段来划分。



剧情动画

用以交代故事情节。在这个环节往往会透露有关敌人的信息，只有仔细看过剧情动画，才能更有针对性地选择出战机体，从而让战斗更容易。



战前准备

简单的战场概况介绍以及出击机体选择。我们可以由此得知战场的基本信息，以及己方出击机体的数量限制等要求。随后有针对性地选择地形适应性最佳的机体出战以及选择携带道具。

开始作战

战斗的正式开始。每一场战斗开始后会首先列出战术任务以及失败条件。这些信息也可能因剧情的发展而作出变化，故玩家在投入战斗后需要按照突然出现的提示随时改变战术策略。

机体改造与驾驶员培养

胜利完成一个任务后，系统将会按照玩家的表现给出相应的评价，之前出战的驾驶员也会按机坠数获得一定的经验值奖励。随后便可进入改造和培养菜单，在这里可以按照自己的喜好随意培养游戏中登场的己方驾驶员。

战术指令详解



本作的战术指令较前作变化不是很大。在战斗中，我们可以随时进入战术指令菜单并针对当前的战况对某一部己方机体下达指令。战术指令菜单的类别共有七大类，熟记指令菜单中的各种指令功能是顺利进行游戏的最基本前提。

移动 负责基本的作战单元控制，有ルート（交战）、ルート（行动优先）、追迹、追迹指示等四项指令。

战术 用来调整作战单元的具体作战方式，内含攻击、防御、突击等若干指令，玩家可以通过这些指令让己方机体作出较为细致的战术变化。

必杀技 远远超出通常攻击水平的大威力招式，在一定条件下拥有一发逆转的奇效。必杀技因驾驶员或机体的不同而不同，判定范围和锁敌数量也不尽相同。发动必杀技普遍需要耗费大量的EN以及一定的气力要求。

アイテム 即特殊道具。游戏中的道具主要通过在战场上回收道具箱以及完成任务后的奖励来获得。此外，在特定关卡消灭特定的BOSS级别敌人也可以获得一些稀有的道具。获得的道具拥有不同种类的效果，最为常见的是回复HP与EN。在战前准备中可以为己方的出战部队配备道具，本作中在同一场战斗中最多只能携带五个道具。

变形 当调查具有变形能力机体的菜单时，会出现“变形”这一选项。

合体 当调查具有合体能力机体的菜单时，会出现“合体”这一选项。合体后的机体，在其菜单中会自动出现“分离”选项。

その他 包括撤退、增援以及系统设置能选项。





©BANPRESTO 2007

战术心得体会

快速投送部队

如果想要快速地将己方部队投送到指定地点，那么就必不可避免的要连续下达移动的指令。不过，在本作中，由于AI的过分低下，导致接受指令的己方机体一旦在途中遇到敌人的干扰，就会自动去进行攻击。因此，我们有必要在下达移动指令的同时将当前机体的战术指向为“交战回避”，这样一来，即便有敌人的干扰，接受这种复合指令的己方机体也能够绝对保证一路直奔目的地了。



“追迹”的巧用

在室内地形中，由于经常要在四通八达的狭窄空间中移动机体，那么逐个对机体进行指令下达将会变得十分麻烦。如果只为排在行动首位机体指向目的地后，将剩余机体以“追迹”的形式指向前方那一部机体，那么这些战斗单元就会排好队自动向同一个目的地前进，从而省却了频繁指点目的地的麻烦。此外，在一些需要救援的特定关卡中，会有诸如护卫领航的任务，此时将被保护的机体以“追迹”指向领航机，同时再将领航机指向目的地，那么接下来的工作就简单多了。同时，拥有较强攻击力的领航机在遇敌的同时还会自动开火，从而提供掩护。

EN改造

本作的游戏类型虽然是采用即时战略形式，但在机体改造以及驾驶员培养方面还是以传统《机战》的方式进行的。我们完全可以按照自己的喜好以及各种机体的限界差异进行有取舍的培养和改造。不过需要指出的是，本作中的EN改造并不是指EN的最大值，而是表示在单位时间内回复EN的数量。由于本作对EN的要求特别高，因此建议尽可能将EN回复这一项进行全段改造。否则，在后半段游戏的攻略过程中将会举步维艰，仅仅依靠那少得可怜的道具携带量是无法彻底解决问题的。

手动控制的作用

任何接触过这款游戏的人都会有这样的感触：游戏角色不仅移动速度缓慢，而且经常偏离指定目的地。其实，我们完全可以用手动操作来修正机体的姿态和位置。在回收道具箱以及室内战场的情况中，频繁切换手动操作是十分必要的。



芯片选择

很明显，这款游戏中出现的芯片种类和数量远远无法跟传统《机战》相比。不仅如此，由于游戏性质的变化，导致原本某些颇为实用的芯片在本作中变得十分鸡肋。在游戏中，“底力”芯片的作用十分明显，不仅对于超级系机体是十分有用的，就连对于以运动性著称的真实系机体也同样适用。由于本作中的敌人也会频繁使用必杀技，在游戏后期经常会出现己方真实系机体被敌人BOSS的必杀技秒杀的尴尬局面，如果事先安装有“底力”或者“防御”芯片，那么生存的机会就会大大增加。

游戏中的许多真实系机体可以在默认气力100的状态下直接发动必杀技，这无疑令此类成为了快速清理敌人的首选。不过，这些机体的必杀技普遍存在固有缺陷，那就是索敌范围太小。在遇到这种情况时，“射程+20%”芯片就体现出优越性了，譬如来自《超时空要塞》的骷髅机，如果为其加装这种芯片，那么再配合其无比的运动性，绝对是每次战斗中快速清理杂兵的不二选择。



连续必杀技

所谓连续必杀技，无非是在对付那些皮糙肉厚的大块头敌人时才会用到。这些作为BOSS出现的敌方机体，普遍拥有厚重的装甲和旺盛的攻击欲望。如果不想在他们的高频率重火力攻击下被碾成齑粉，那么就只好运用连续必杀技的战术了。达成连续必杀技的条件其实很简单，无非是满足必杀技施放条件后令己方特定机体接近敌人，然后利用调出菜单的时间停止作用变相减慢敌人的攻击频率，同时不断施放必杀技。本作中的EN自动回复机能是只有在停止活动的前提下才可以相对快速实现的，在这种高频率的攻击动作下显然不能成立。这样一来，我们只能依靠改造EN回复速率以及事先携带大量EN回复道具的办法了。



鸡肋的精神指令

相对这些精神指令在传统《机战》中发挥的巨大作用，本作中的精神指令系统显然有些“精神不正常”。不但每个角色的精神指令被削减到仅有一两种，而且对于那些合体机器人的多名驾驶员来说，同样没能继承“精神仓库”的精髓。以往多被弃用的“根性”在这里反倒成了香饽饽，可惜拥有此种指令的角色实在太少。倒是有不少真实系机体的驾驶员拥有“加速”指令，对于那些限定时间的关卡来说，这条指令则显得特别实用。一句话，在这款游戏中，以往的“精神堆砌战术”将不再适用。

机体改造继承

本作中依然存在机体改造继承这一颇为厚道的设定，这里就为大家放出能够继承改造的机体。

换装前	换装后
VF-1A 一条机	VF-1A（S）一条机
VF-1A マックス机	VF-1A（S）マックス机
VF-1A 柿崎机	VF-1A（S）柿崎机
VF-1S フォッカ机	VF-1S（S）フォッカ机
VF-0A	VF-0A 特攻突击式样
フリーダムガンダム	ストライクフリーダム
羽羽斩	天羽羽斩
リックディアス	νガンダム
ダンバイン	ビルバイン
ラーゼフォン	真圣ラーゼフォン

推荐培养角色

真实系

■《超时空要塞》系

这个系列的机体向来是以高运动性著称的，在本作中自然也不例外。高于一般机体的回避率以及较快的移动速度都是这个系列战机的闪光点。此外，较高的驾驶员能力、无需提升气力就可以直接施放必杀技以及较少的EN消耗量也是这个系列的优势。推荐优先改造必杀技和EN，并且尽可能为其安装“射程+20%”芯片。

■《高达》系

有《机战》怎么可能没有高达，这句话几乎对于任何《机战》作品都适用。

在本作中，传统的UC纪元高达在能力上普遍受到削弱，卡缪的初期能力偏低，如果想让他在日后的战斗中能够充分发挥Z高达的实力，那么只能硬着头皮培养。阿姆罗和科瓦特罗的起点很高，但初期机体能力实在太差，科瓦特罗在换装了百式之后虽然可以无需提升气力即可施放必杀技，但贯穿游戏始终都再也没有更换过机体，实在是有点屈才。阿姆罗虽然到了游戏后期可以换装ν高达，但是受限于地形的制约以及没有飞行能力，只能在宇宙战中发挥作用，幸好他的浮游炮还是一如既往地强悍。

来自《高达W》的希罗绝对是重点培养的对象，零式飞翼高达的破坏炮不仅射程远而且威力大，如果有针对性地改造必杀技威力以及驾驶员的射击能力，那么到了后期绝对是狙击战中的好手。

近年来颇为火爆的《SEED》系高达也是能力颇强，基拉·大和的自由高达在前期就已经可以充当狙击手，随后的强袭自由高达更是有类似浮游炮的龙骑兵

中转点 在机体的移动过程中加入中转点，可以更好地令接受指令的机体通过复杂地形。不过，一次移动指令中只能设置两个中转点。

装，其广域复数索敌能力在清理杂兵的时候绝对是无人能比的。阿斯兰的无限正义高达在以往作品中一向被渲染成比肩强袭自由高达的机体，但在本作中的实力被彻彻底底地削弱了。无论是普通攻击还是必杀技，射程都无法同基拉的座驾相提并论。穆驾驶的拂晓虽然能力也不低，但加入我方阵营的时间有点偏晚，如果有足够的银两，那么也可以尝试改造这台“伪·百式”。



■《圣战士》系

《圣战士》系机体在本作中的表现还算不错，不论是早期的登拜因还是后期的比尔拜因都拥有无需提升气力即可发动的必杀技，更何况它们还具备较高运动性呢。

超级系

魔神Z和大魔神在体积上与高达相仿，而耐久度和攻击力却是实实在在的超级系水准，二位元老级驾驶员的精神指令也比较实用。虽然必杀技不是特别强悍，但作为牵制用机体还是很不错的，建议优先改造EN并加装“底力”。

断空我与超电磁侠V均属于大块头多人合体机型，虽然运动性不敌让人恭维，但它们都有实用的格斗和射击招式，将其必杀技改造满后完全可以充当游戏后期的打手角色。

神魂合体系的机器人本是可以独当一面的强悍机型，合体后的必杀技是对付BOSS的不二选择，但这个系列的机型有个固有的缺点，那就是不具备飞行能力，严重制约了在战场上的活跃度。

原创机器人

■羽羽斩/天羽羽斩

说真的，如果不是刻意去培养，本作的原创机器人和驾驶员均有些存在感不足的味道：基本能力不足，必杀技有气力限制，精神指令不够实用，再配上本来就体现不出热血风格的原创背景音乐，这简直就是一无是处。不过，只要坚持下去不断培养，它在游戏中的表现也并不算很差。把它作为突破敌人防线的格斗专用机往往能发挥意想不到的作用。



难点攻略

由于篇幅的关系，本次的攻略正文部分仅放出重点难点关卡的战术解说。对于那些较为简单的关卡则略过不提。

第2话：マジンガー强夺指令

BATTLE FIELD-A

MISSION 将敌人从运输舰附近引开，取得舰上的魔神Z

失败条件： 己方任意机体被击落/运输机(甲儿)被击落

作战要点 战斗开始后立刻让两部主力机冲向运输舰，指派其中一部机体引诱敌方火力，整个战斗过程中要避免运输机被敌人发现，否则运输机会被瞬间击落。第一批敌人被彻底消灭后即可让运输机与运输舰汇合，此后又会出现敌人，指派两机进行牵制，片刻之后魔神Z就会冲出运输舰。



第5话：Falling Heaven

BATTLE FIELD-A

MISSION 击退敌人、守卫金属钻探器

失败条件： 脉冲高达和盖塔机器人被击落/三台金属钻探器被全部破坏

作战要点 本次的主要任务是守卫三台金属钻探器，敌人会将三台金属钻探器视为首要攻击目标，一定要赶在钻探器被破坏前将来袭的敌机如数击破。场景中的钻探器是分开来放置的，我们可以考虑在不过分削弱战斗力的前提下将部队分为两组分别把守。战斗进行至中盘，敌人的高达型MS会出现，一定要优先对其发动集中攻击，否则对方的大威力光束武器可以很轻易地破坏钻探器。将敌方高达在HP削减至一半左右时就会逃跑。



第7话：新たなる魔手

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件： 莱汀被击落

作战要点 本次战斗中，己方的部队是由莱汀和骷髅机小队混编的。前两批敌人被解决之后，作为敌方BOSS的豪雷巨烈就会登场。这个家伙有一个特别无赖的技能，就是HP全恢复，只要将其HP削减到一半以下，他就会重复使用这种技能。不过，只要让他持续攻击



莱汀，当莱汀的HP降至最低点时，就会触发特定情节，随后莱汀的HP会得到全部回复，此时配合骷髅机小队先将这个无赖的HP削减一些，然后使用莱汀的必杀技便可将其送回老家。

第8话：赤い嵐の女王

BATTLE FIELD-A

MISSION 到达指定地点

失败条件： 己方任意机体被击落

作战要点 己方部队被困在了异世界中，大家都在想办法如何离开这里。任务开始后，需要尽快让部队成员到达指定地点，消灭敌人变得不再重要，对于不断出现的敌方杂兵，还是能躲则躲吧。第一次到达指定地点之后，任务就会变更：需要在战场上找到不同的传送点以便另己方机体脱离战场。由于需要在战场上的多个地点作长途奔袭，所以建议使用“追迹”指令，这样一来，只要操纵一部机体领路，便可轻松使大部队移动到理想的位置。此外，如果前来阻挠的敌人不是特别多，那么最好把战术选为“交战回避”，否则尾随的己方机体很有可能自动攻击中途出现的敌人，从而导致整个队形乱得一塌糊涂。每到达一个传送点，便可有一部己方机体脱离战场，只要令我军全部脱离便可获胜。

第9话：南アタリア岛攻防战

BATTLE FIELD-A

MISSION 破坏敌方所有战舰上的主炮

失败条件： 福卡的VF-1S被击落

本次战斗时游戏开始以来比较有难度的一场硬仗。由于己方骷髅机小队的



HP实在是少得可怜，所以在作战过程中需要频繁使用各种指令去进行调整。战斗开始后，首先要将作为先头部队的一批敌方MS消灭掉，不然它们的存在会严重干扰随后的作战。接下来便是针对敌方舰队的空袭，此间会有敌人的高达出来搅局，如果不想恋战，只要将全部敌舰的舰首主炮破坏便可以完成任务。在对付这些主炮时一定要当心，它们的威力绝对不容轻视，对于VF-1战斗机来说，只要被连续命中几炮就会挂掉。特别是福卡的座机，一定要保护好，如果发现他的VF-1S所剩HP不多，就要立刻切换到手动操作模式将其强行撤出战场。

BATTLE FIELD-B

MISSION 击破全部敌人

失败条件： 己方被全灭

作战要点 此次战斗是以停泊中的超时空要塞为战斗舞台的，在战场上出现的敌人均为灵活性较高的MS，因此在战斗中需要经常灵活运用各种指令。作战开始后，首先要消灭飞船附近出现的两批敌人，此时可以将队伍分为两组以分别应战。接下来，面具男驾驶的WINDAM以及盖亚高达会以敌方增援的方式出现，这时一定要迅速集中火力对付它们，否则对方的攻击很有可能在短

时间内将己方任意机体击破，只要将其中的任意一机HP削减至三分之一以下，它们便会撤退。作战中，一定要保护好己方强制出击的一架VF-1，因为只有它才能有效对付敌人阵营中大量具备飞行能力的WINDAM。最后，操纵部队将不断出现的几批敌方MS消灭，战斗就会结束。

第10话：归乡

BATTLE FIELD-A

MISSION 找到城堡里水牢的位置

失败条件： 己方任意机体被击落

作战要点 先令两部机体迅速到达城堡，沿途遭遇的敌人可以不予理会，当到达城堡后，座间翔会遇到两个令人生厌的对手，将这一批敌人全部消灭之后，就会自动出现水牢位置的确切提示，令圣战士降落到水牢所在地塔楼上即可。接下来的战斗只能由羽羽斩一机独自承担，此时圣战士无法行动，且一定要确保它不被敌人击破。当座间翔将人质救出之后，便可按照任务更新的提示由地图最东端撤退。



第11话：空から来た少女

BATTLE FIELD-A

MISSION 阻止敌人通过战斗空域

失败条件： 超过10部以上的敌机通过战斗空域/己方被全灭

作战要点 由于此战的首要任务是阻击敌人，所以一定针对此战的性质指派部队中拥有高移动力的机体出战，骷髅机小队自然是首选之中的首选。战斗打响后，可以先派移动力高度骷髅机冲到最前线来对敌机进行迎面痛击，而移动力相对较弱的机体则可以留在相对靠后的位置上专门负责清理漏网之鱼。战斗进行一段时间后，亚扎会率领汉布拉比小队出来搅局。

BATTLE FIELD-B

MISSION コスモダイバー到达地图的最深处

失败条件： 己方任意机体被击落

作战要点 我方部队的目标是抵达宇宙基地的核心部位。当コスモダイバー成功抵达地图的最深处后，任务随之发生变更：自爆系统倒数计时已经启动，我军部队需要在10分钟以内迅速撤离战场。随后的战斗同以往区别不大，对付那些不断出现的敌人最好使用必杀技，以免浪费时间，只要我军全部机体撤退到指定地点就算完成任务。



第12话：夜を破りて

BATTLE FIELD-A

MISSION 限定时间内消灭全部敌人

失败条件： 高达MK-Ⅱ被击落、限定时间内没有完成任务

作战要点 由于有时间限制，所以要速战速决。战斗开始后，地图的中部和北部分别会有两批敌人，可以采用分组各个击破的方式将其消灭。来自提坦斯的王牌驾驶员布朗少校驾驶的阿希玛以及身为第四号强化人的凤所驾驶的精神力高达登场。这时特洛瓦·巴顿也作为我方援军出现。对付精神力高达需要小心它释放的扩散粒子炮，一旦被击中将会受到较大的伤害；对付布朗上校的阿希玛，可以令附近的机体进行围攻，由于它的运动性较高，所以必杀技判定距离较长的机体是对付它的首选。

第13话：混迷の海

BATTLE FIELD-C

MISSION 找到干扰源并加以排除

失败条件： GODANNAR被击落

作战要点 可以将队伍分成两部分，分别从战场的两侧迂回，这样就可以在沿途逐一清理出现的拟态兽类了。将所有的拟态兽消灭完之后，敌方BOSS地狱兽就会出现，它也是我们所要寻找的干扰源。由于地狱兽拥有钻地逃跑的能力，所以仍然要兵分多路进行堵截。

第15话：メナージュ・ゼロの男

BATTLE FIELD-B

MISSION 救出玛奥

失败条件： VF-0A战斗机被击落

战斗初期，我方只有VF-0A单机出战，由于敌机上有遭到绑架的玛奥，所以暂时不能对敌人发动攻击。对付这个家伙只能采取跟随战术，建议在战斗开始后立刻使用"加速"精神，同时将战术调整为交战回避，以免自机自动对敌人开火。当VF-0A接近敌机后，就会触发剧情，随即玛奥从敌机上坠落。没有了人质，我们便可以随心所欲地痛击敌人了，此时作为援军的我方大部队也会登场，只要将战场上的敌机全部消灭就会迎来胜利。

第17话：アキレスの踵

BATTLE FIELD-A

MISSION 阻止ゲザード侵入都市

失败条件： 断空我被击落、ゲザード到达都市中心区域

作战要点 战斗开始后，我方会在地图中央一侧出现，而敌人的两部ゲザード则出现在地图上城市的一角，并且向着雅人父亲所在的建筑直冲过来。由于敌人的体积十分巨大，所以在此战中最好选用同样厚重的大量超级系机体出战。当ゲザード行至地图一侧的中部附近时，位于战场另一侧的区域会出现敌方援军的MS，此时可以不用理会这些增援，将全部火力招呼在两个大块头身上，只要将它们击破，战斗就会结束。

BATTLE FIELD-B

MISSION 敌人被击破、阻止敌人通过峡谷

失败条件： 比尔拜因被击落/敌人通过峡谷并导致ゴラオン被击沉

作战要点 此次的战场地形较为复杂，敌人会从峡谷的几个方向分路推进寻找突破口。应对此战，我军最好事先选用移动力较高的真实系机体出战，并分为两至三个分队对敌人进行堵截。位于中路的敌人部队中有ジェリル驾驶的大型机体，对付这个皮糙肉厚的家伙唯有用多人的必杀技进行连续轰击才行。



第18话：四番目の希望

BATTLE FIELD-B

MISSION 敌人的击破、发现并封锁敌方基地入口

失败条件： 大魔神和魔神Z被击落/我方出战机体数量少于4部

这一战的主要任务是发现敌方基地，且敌人均为超级系机体，所以我方也要相应地派出一些"壮汉"出场。本次作战并没有太大难点，敌方基地的入口数量总共有四个，每当发现一处敌方基地的入口并指派机体到达，就会出现相应的提示。每一个入口处都有一定数量的敌人和炮台把守，而我们所要做的就是率先将炮台破坏，然后再清理剩下的敌人。需要注意的是，在占领基地入口后，一定要留下一部机体负责把守，否则仍然会有敌人出现。此外，一旦我方在场机体总数少于4，就会自动GAME OVER。因此，一定要事先准备一些HP回复道具，以免出现不必要的战斗减员。

第19话：ただ一つのシンプルな道

BATTLE FIELD-B

MISSION 消灭机械兽军团

失败条件： 魔神Z被击落/敌我双方进入禁区

作战要点 我军需要护卫避难所，阻止敌人的入侵。所谓的禁区即为避难所，在战场的中央闪烁区域内。战斗开始后，敌人会分若干个批次从东北和西南两个方向出现，在这之前，一定要事先布置好防守兵力。敌人的最后一批兵力是分别从地图的东面和西面出现的，其中西面位置的敌人中有作为BOSS登场的ゴーゴン大公，对付这个皮糙肉厚的家伙，最好的办法是使用超级系机体的大威力必杀技。

BATTLE FIELD-C

MISSION 敌人的击破、阻止敌人侵入市区

失败条件： GODANNAR被击落/敌人到达地图西端

作战要点 此次战斗的前半段仍然是保卫战性质，由于在整个作战前获得了Z高达和ν高达，此次不妨派他们出来一试身手。起初，敌人会分别从地图的南北两端出现，将这两批敌人消灭后会触发剧情，随后杏奈驾机参战，此时作战失败条件也变更为GODANNAR双机被击落。随后的敌人是变异后的大型拟态兽，会分别从地图的东南端以及北部靠近地图中央的位置出现，只要将这两批敌人消灭就算赢得胜利。

第20话：救うは我ら

BATTLE FIELD-A

MISSION 遭遇敌人后在限定时间内将其消灭

失败条件： 大魔神和魔神Z被击落/被暗黑大将军发现

本次战斗可以说得上是自游戏开始以来颇有难度的一场硬仗。首先，我军出战的机体只有两部魔神，并且无法探

强化型Z高达 在第28话"月面の楔"的战场B中，如果以卡缪驾驶Z高达击破西罗克的THE O，那么任务完成后就会获得Z高达的强化形态。不过强化型Z高达与普通Z高达的区别仅仅在于多出一种攻击方式。

知敌人的存在；其次，在前半场战斗中，我军不可以靠近位于地图中央的研究所，否则就会被暗黑大将军发现。针对此次作战，建议在出战前将两部魔神进行大幅度改造，包括HP、EN以及武器威力，并且要尽可能多地携带HP和EN回复道具，最好再配备“底力”芯片。战斗开始后，需要逐个消灭位于战场四个角落附近以及北部边界的五个敌人，这样以来便可以与暗黑大将军进行决战。在随后的决斗中，建议令大魔神回避到一个安全的位置，然后操纵拥有精神指令“热血”的魔神Z到地图东北角附近去挑战暗黑大将军。战斗过程中需要小心对方的必杀技，如果发现HP和EN不足就要及时使用回复道具。将这个魔头打倒便会迎来胜利。



BATTLE FIELD-B

MISSION 护卫母舰、消灭全部敌人

失败条件：Z高达被击落

作战要点 这一战同样是块难啃的硬骨头，战斗开始后，我方部队的集结地点位于狭长地图的中部南端，而前两批敌人则会在北部边界附近出现。将这些敌人消灭之后，凤就会驾驶精神力高达从地图东部出现，如果让卡缪的Z高达与其交战就会触发特殊剧情。在消灭紧接着出现的一批敌人后，位于地图最西端的我方母舰一侧就会出现敌人的偷袭，建议在战斗开始以后就立刻派一部分兵力守在这里。战斗的最后，提坦斯的战舰就会从地图最东端横向冲过来作自杀攻击，不要犹豫了，第一时间派全部兵力去对付这架发狂的巨型运输机，只要将两侧机翼上的引擎破坏，就可以结束战斗。

第21话：陥落の刻

BATTLE FIELD-A

MISSION 破坏デストロイド・モンスター

失败条件：己方任意机体被击落

作战要点 作为超时空要塞的主力陆战机型的デストロイド・モンスター无故失控，我军的骷髅机小队自然要去压制。战斗开始后，将整个骷髅机小队直接移动到地图的东南角处就会与デストロイド・モンスター接战，此时敌人的伏兵也会出现。由于VF-1和VF-0的耐久度不足，故只能采取速战速决的办法，将我方战力一同压上，集中对付这个大块头，只要连续使用必杀技猛轰，在限定时间内将其破坏是十分容易办到的。随后，一批强敌由西南端出现，胜利条件也修改为从地图南端撤退。此时千万不要恋战，我军的骷髅机根本无法与其抗衡，敌人如果一旦追上我军，就会连续使用大威力的必杀技，因此只好眼睁睁看着超时空要塞陷落。最好的脱离办法就是将全部的骷髅机变形为战斗机形态，然后升入高空，从超时空要塞尾部绕道，然后沿着北部边界一直冲向最南端。

第22话：灭びの记忆

MISSION 消灭妖魔大帝

失败条件：莱汀被击落

作战要点 这一战是我军与妖魔帝国的决战，由于敌方均是皮糙肉厚的超级系机体，因此我军也要有针对性地选择超级系机器人参加战斗。战斗开始后可以直扑敌阵，作为先头部队出现的一批杂兵正好可以用来为我军主力提升气力。建议先将妖魔大帝身边的杂兵处理掉，然后再用必杀技招呼这个魔头。如果想在战斗中保持我军EN始终充足，那么最好在出战前多装备一些EN回复道具，这样一来在连续使用必杀技的时候就没有后顾之忧了。

第23话：伪りの城

BATTLE FIELD-A

MISSION 到达地图的最深处

失败条件：断空我被击落

作战要点 此次任务是深入敌人的地下基地，迷宫一般的基地分为两层。在基地上层，我军需要突破层层关卡后由场景西侧房间中的通道进入基地下层。前半段战斗并没有太大的难度，只要事先派出超级系机器人出战，那么层层把关的敌兵只有作为我军提升气力的道具。在进入基地核心之前，会遇到一个虚拟的断空我，只有把它消灭掉才能安心地进入基地核心。来到基地核心区域后，任务就会变更，消灭把守关卡的グザード。如果我军机体在之前已经通过消灭杂兵将气力值提升到足够的水平，那么此一战将变得十分容易，连续的必杀技施放就可以将其搞定。随后，作为本作原创敌人的アスカロン就会出来与我军叫阵，对付它依然是老办法。



第24话：ヨーロッパの炎

BATTLE FIELD-A

MISSION ゲア・ガリング从市区撤退

失败条件：自由高达被击落

作战要点 敌人的战舰位于地图的西北方向，在我军冲向敌人战舰的途中还会从不同方向先后出现若干批敌人的杂兵。将这些敌人扫清之后，连合军的面具男以及驾驶毁灭高达的史黛拉等人就会作为地方登场，而就在此时，飞鸟真也会驾驶他那部老掉渣的脉冲高达出来搅局。作为后半段战斗的重点，我们必须在尽快解决掉毁灭高达，这个大家伙的攻击力不俗，并且施放必杀技的欲望十分强烈，采用老办法用连续的必杀技活活将它屈死。余下的几个敌方王牌也是用同样的战术消灭，需要注意的是，此战中的脉冲高达会反复更换作战背包，对付它要多花一些力气。将地图上的敌人尽数消灭就可以迎来胜利。



BATTLE FIELD-B

MISSION 消灭敌人、护卫我方战舰

失败条件：我方战舰被击沉/比尔拜因被击落

作战要点 本次任务的前半段一直需要为我方的战舰グラン・ガラン提供护航，途中会不断有敌人前来骚扰，为了能够更好地对付这些来自空中的敌人，我方一定要尽可能多地派出具有飞行能力且移动力较高的机体出战。战斗后期，トッド会夹杂在敌人的部队中出现，如果将他击破，那么他的座机就会发生暴走，并且变得十分巨大。将它彻底击败之后，当我方战舰也随之脱离战斗空域，此时，アスカロン又会出现，并且不只一部机体。由于是经过了长时间的消耗战，此时我军的战力已经严重削弱，因此必须集中火力才能迅速消灭这些强敌。

第25话：转进する世界

BATTLE FIELD-B

MISSION 保护阿斯兰与美玲乘坐的老虎

失败条件：老虎被击落/比尔拜因被击落

作战要点 本次战斗的前半段重现了阿斯兰和美玲逃出扎夫特的那一幕。为了能够迅速使逃亡者摆脱险境，我军在此战中应派出部分移动力较高且具备“加速”指令的角色出击，作战开始后，我军先锋要以最快速度冲向位于地图东北角的事发地点，然后持续用必杀技逼退两部敌机。成功解救逃亡者之后，作战任务变更为摧毁敌人的战舰ウィル・ウィプス。敌舰在冲向我方战舰的同时还会派出大量杂兵进行扰动作战，因此我军在指派大部队攻击敌舰的同时，还要保留一小部分战力对付其余的敌机。

第26话：巨人袭来

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件：比尔拜因被击落

作战要点 此战是超时空要塞的夺回战，由于敌方守军全部是真实系机体，故我方出战机体最好也以骷髅机和高达为主。前半场战斗的首要任务是破坏超时空要塞上的炮台，此时最好不要使用狙击战术，否则远离目标的我方很有可能成为舰炮的靶子。随着初期的目标被清理殆尽，アスカロン就会出现，在与其战斗的同时，异星人也会加入战场。建议此时用紧盯战术尾随高速移动的敌机，一旦有机会抵近就立刻使用必杀技给予毁灭性的打击。

第27话：天翔く闪光の下

MISSION 击破全部敌人

失败条件：己方被全灭

作战要点 本次作战并没有什么特殊的护卫目标，是一场纯粹的宇宙混战，而作为对手的则是哈曼领导的阿克西斯吉翁军。此战中的要点在于不要与地方MS进行远距离射击战，敌人的卡撒虽然HP不高，但其装备的光束炮具有极大的杀伤力。此外，作为BOSS的哈曼更是凭借浮游炮的广域攻击优势对我军构成较大威胁，在集中兵力对付她时，一定要注意对方拥有复数攻击能力的必杀技。



第28话：月面の楔

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件：己方被全灭

作战要点 这一次的任务相当棘手。我方集结的位置在地图的西北角，而其

他各个方向都布满了敌人。无论是选派超级系机器人还是真实系机器人，在这一次的战斗中都没有绝对的优势。只有及时准确地控制各个机体的战术指令，才能掌握战场上的主动权。作战中的第一个难点在于敌人毁灭高达，这些家伙在战场上横冲直撞，并且施放必杀技的频率高到令人发指，因此要尽量避免战斗力过于集中，以免被带有复数判定效果的必杀技占到便宜。第二个难点在于遍地的炮台，这些干扰我方作战的炮台有着十分夸张的远射能力，一定要尽量避免在炮台的控制范围内与其他敌人交战，否则会令己方十分被动。最后一个难点是亚扎率领的汉布拉比小队，他们的运动性奇高，并且可以施放出令敌人无法行动的电流，此外，被连续击中后还会导致气力下降，因此要优先解决掉。



BATTLE FIELD-B

MISSION 到达地图的最深处、破坏控制中枢

失败条件：Z高达被破坏

作战要点 本次的作战又是室内战场，不过环境的复杂程度要比以往高处许多。前半段的任务需要我军找到通往控制中枢的入口，在到达控制中枢入口之前会与等候在这里的西罗克遭遇，此处不要恋战，因为西罗克的机体是暂时无法破坏的。当我军进入控制中枢后，任务随即变更为在限定时间内破坏发射装置，此时西罗克也追了上来，集中火力将这个匪首干掉，然后就可以安心地去破坏发射装置了。

第29话：夺还作战

BATTLE FIELD-B

MISSION 脱出队与救助队汇合

失败条件：己方任意机体被击落

作战要点 只有将战场A的战斗完成之后才可以进行本次作战。战斗开始后，我方的救援队位于战舰内部的入口处，此时需要向着救援队的方向将沿途的障碍物破坏。而此时的脱出队则需要向着出口的方向行进。需要注意的是，此时的脱出队中除了福卡的骷髅机之外，均没有任何武装，因此建议采取跟随战术，让一条辉的教练机以及小艇跟随福卡的座机，这样只要指引福卡的座机一路向回走就可以了。此外，战舰内



的异星人机体拥有异常凶猛的火力，我方任意机体均无法经受连续的打击，所以一旦遇敌就要立刻用必杀技将对方迅速消灭。当两队人马汇合之后，任务随即变更：我军全部机体从地图上的指定位置脱离敌舰。此时会有敌人在回程的沿途出现，一定要小心。

第30话：鸟の人再び

BATTLE FIELD-A

MISSION 击退阿克西斯军

失败条件：VF-0A工藤座机、VF-1A（S）马克斯座机以及天羽羽斩被击落／鸟人头部被破坏

作战要点 本次作战是一场既耗时又费力的恶仗。前期战斗中的任务是击退阿克西斯军，不过为首的哈曼实在是个难啃的硬骨头，为了能够更容易地对付她以及随后出现的强敌，建议多携带一些回复道具。战斗进入中盘后，最后的一部アスカロン又会出现，在它发飙之前赶快把它打回老家去吧。紧接着就是女性异星人的战斗，此时如果令马克斯与敌方阵营中的米莉亚交火，就会触发原作中的经典一幕。战斗末期，鸟人觉醒，它的攻击力十分恐怖，对付它的最好办法是选择拥有广域复数攻击必杀技的机体，抵近后立刻施放必杀技，可以一次性破坏多个火力点。



第31话：热沙の争夺战

BATTLE FIELD-A

MISSION 回收道具箱、击破敌人

失败条件：超电磁侠V被击落／敌人夺取8个道具箱

作战要点 这一次的任务是道具箱争夺战。虽然真实系机体的高移动力可以有助于道具箱的快速收回，但是由于本次的敌人都是些超级系的大块头，所以我们也只好用同等量级的机体应战，因此，在战斗一开始，一定要迅速了解道具箱在地图上的分布位置，然后将各机体分散出去收回道具箱。在此战中，敌人的アスカロン再度出现，同时登场的BOSS还有ダンゲル，这个家伙会有一次变身，并且实力不俗，小心应付。

第32话：Ground Zero

BATTLE FIELD-B

MISSION 击破岩浆兽军团以及空中要塞

失败条件：超电磁侠V被击落

作战要点 这一战的敌人并不会玩不出什么高技术含量来，仅仅是凭借着皮糙肉厚而与我军叫阵。只要多派出一些超级系猛将出马，配合些许回复道具足以将其压制住。中盘之后一条辉会驾驶没有武装的教练机登场，而敌人也会派出大量战力来对付他，一旦追上就会立即使用必杀技将一条辉秒杀，因此我军在出战前应配备一些移动力较高的机体在敌方要塞的外围担任阻击任务。将全部敌人消灭后就算胜利。



第33话：绊

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件：己方被全灭

作战要点 战斗开始后，敌人会从多个方向进入战场，这一阶段没什么好说的，迅速清理掉它们，并借以提高气力值。接下来，敌人的アスカロン出现，尽快消灭掉它之后，又会出现若干批敌人，不过这一次有BOSS混在其中。对付这个BOSS，常规的办法均没有效果，我军机体最好还是先回避一下，否则被它的光球击中后会有短暂的麻痹状态。当绫人驾驶着翼神出现后，就可以单独用翼神与这个顽敌对抗了，一阵撕心裂肺的惨叫过后便是胜利的到来。

第34话：ザンゴウノヒツギ

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件：己方被全灭

作战要点 这一话颇为特殊，贯穿全部战斗的必须是女性驾驶员。由于神魂合体系的女性机器人均无必杀技，因此针对此次作战，我方要多选择一些拥有强力必杀技且耐久度较高的机体参战。战斗开始后，地图上会不断出现敌人，对付这些敌人的时候尽量让需要气力提升的机体去完成最后一击，以备最后与BOSS的决战。当杂兵收拾得差不多的时候，剑就会作为BOSS登场。这个家伙能力倒是并不出色，仅仅是凭借高到变态的HP在死撑。当将其HP削减至一半以下时，猿渡就会前来助战。

第35话：命运の扉

BATTLE FIELD-A

MISSION 击破全部敌人

失败条件：强袭自由高达被击落／永恒号被击沉

作战要点 对扎夫特的决战打响了，这一战中，敌人将会把自己的家底全部掏出来跟我军拼个你死我活。在本次战役中，敌人会反复发射横贯半个地图的光束武器，我们所要做的就是在接到预警之后立刻转移到安全的位置。期间出现的几批杂兵完全就是用来为我军机体提升气力的道具。战斗进入尾声后，会有一批敌人出现在永恒号附近，此外，传说高达也会出现，当心它的龙骑兵装。

第36话：それぞれの终章

BATTLE FIELD-B

MISSION 消灭超拟态兽

失败条件：神魂合体双机被击落

作战要点 超拟态兽会在地图中央位置出现。战斗初期，它会施放锁定范围极大的必杀技，对此我们只能在气力提升之后用连续的必杀技进行轰杀。超拟态兽被消灭后，它的躯体不会立刻消失，此时会有不断的敌人出现。在消灭了一定数量的敌兵之后，超拟态兽出现复活迹象，此时它会不断有触手长出，必须第一时间破坏掉。随后，超拟态兽彻底复活，大量的触手会成批的长出，建议此时采用集中火力的方式破坏这些触手，只要坚持下去，就可以将其彻底消灭。



第38话：まだ见ぬ明日の歌

MISSION 打倒ユキムラ

失败条件：天羽羽斩被击落

作战要点 作为最终决战，主要的难点在于空间中布满的各种可以带来伤害的障碍物，此外，ユキムラ施放必杀技的频率相当高，一定要小心。

提升气力 提升驾驶员气力的方式除了击落敌机之外，另一种方法自然就是使用精神指令中的“激励”了。不过，本作中拥有“激励”神技的角色着实不多，一旦发现千万要好好利用。

Ar tonelico II アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩 メタファリカ 分支补完攻略

本期将为大家补完克罗仙分支路线的攻略方法，该分支的出现取决于PHASE1中盘前往“大钟堂宫殿”答复雷古利斯时所做的选择，如选择“クローシュ様を护る”则玩家需要按照以下的流程攻略才能让剧情继续发展下去，并直到魔大陆的所有情节完成后两名女主人公的剧情才会合流。

文 晴天 美编 NINA

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Banpresto/Gust	RPG
PS2 アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗		日版
2007年10月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

SCENE 4 再次唱响的创造诗

森と水の都パスタリア

选择继续保护克罗仙的克洛亚从雷古利斯处了解到，原来为自己争取宽大处理的正是克罗仙，虽然之后克洛亚也找到了机会对其表示感谢，但是碍于两人目前的身分，克罗仙并没有做出太大的反应。随后根据“大钟堂骑士团”辅佐拉乌德雷斯的作战部署，目前要在与“神圣政府军”的对抗中占得上风，就必须立即启动400年前对抗神的终极武器“インフェル・ピラ”，并且还需要记载着启动之诗レプレキア的“ヒュムネクリスタル”作为媒介。返回村庄补充一下道具，与“大钟堂宫殿”中的雷古利斯对话并选择第一项正式向存放着水晶的“ラクシャク保养地”出发。



Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“高机动兵器”的配方书；前往“古文化の街エナ”中“市场通り”的药店可获得“基础化合物”的配方书。

ラクシャク保养地

沿路进入保养地内部会自动前往地下遗迹，先在第一个场景左上角的房间启动控制装置，然后利用左侧最深处的电梯来到存放水晶的房间发生强制战斗，建议在迷宫中将等级提升到15以上并准备足够的回复道具，不然很容易被修恩的猛烈攻击追打致死，胜利后得到水晶并自动返回城镇。

ITEM LIST	
ヒートサークル	スカイプレート×2
ドリームソックス	パラドクスアイ
1800リーフ	

大钟堂宫殿

顺利完成任务的众人得到了大总统的高度赞赏，而正当克洛亚准备回家稍作修整迎接之后的战斗时，克罗仙却邀请他在城镇中陪自己逛逛，接着前往“泷が见える丘公园”的商店获得“ハゲロッゴ齿ブラシ”和“ゲロッゴグレードA”。几天后“大钟堂骑士团”终于正式向神宣战，而就在克罗仙咏唱启动终极兵器的诗歌时，瑠珈突然出现劝其不要再继续下去，因为这样最终会导致整个世界的毁灭，但是现在事已至此，一心想着创造“理想乡”的克罗仙根本就听不进去瑠珈的劝阻，最后随着一道刺眼的闪光，一名神秘女子出现在了众人面前，战斗中会开启“レプレキア”和必杀技系统，当玩家成功发动一次后，下一回合不要防御，直接让其全灭我方即可。眼看不敌的众人在夏库莉的掩护下顺利逃脱，同时整个世界果然如瑠珈所说的开始不断崩塌，最后众人在拉乌德雷斯的带领下，从地图左上角的出口离开前往“钟撞き堂”，希望在整个世界毁灭之前，利用“创造诗”的力量来阻止悲剧的发生。

Check 在逛街的剧情中先前往“クロアの家”可以触发克罗仙的特殊对话；前往“パスタリアンシティ”中的武器店可获得“高出力兵器”的配方书；前往“よろづ屋”可获得“できる！手编み”的配方书。

钟撞き堂

沿路利用电梯来到顶层的“创造诗雕像”，虽然拉乌德雷斯顺利地帮瑠珈开启了咏唱“创造诗”的能力，但同样的方法施放在克罗仙身上却出现了意外的排斥现象。此时克洛亚心中不免有些担心，但现在已经到了拯救世界的紧要关头，也也无暇再追问事情的原委。而当两人正式开始咏唱“创造诗”后，随后赶到的修恩也联合守卫兵器的力量试图阻止众人，战斗中除了修恩的连续攻击比较难掌握防御节奏外，只要注意回复很快便能获得胜利。之后伴随着一阵巨大的冲击，世界果然暂时恢复了平静，但就在大家长舒一口气后，克罗仙在咏唱期间为了避免瑠珈受伤，竟用自己的身躯抵挡住了巨大的能量冲击而丢掉性命，最后在雷古利斯的建议下，众人决定将她安葬在皇族的墓地让其灵魂得到安息。



ITEM LIST	
イヤシンB×4	ブロッサクローク
アニマルビスチェ	スカイプレート
アロイメイル	精巧なるネジ×3
がまんボタン	パスタリアボトル×2
パラドクスアイ	フィラ理论2
1900リーフ	

约束の丘



沿路来到左上角的房间安置克罗仙之后，由于天色已晚，众人决定在此地露宿一晚。让人万万没想到的是，瑠珈进入梦乡之后，竟然来到了一个类似于“大钟堂宫殿”顶层的神秘领域，而迎接她的正是克罗仙。即便只是短暂的交流，瑠珈还是推断出克罗仙其实并没有真正的死亡，出现目前的情况只是因为灵魂与肉体暂时分离的缘故，并且她的灵魂精神已经与现在的大陆融为一体。随后返回遗迹入口会看到“神之军团”正在向“大钟堂宫殿”发动猛烈的攻击，虽然目前还不知道具体的原因是什么，但众人却不能置大陆人民的安危于不顾，最后在库库娜的建议下，众人决定立即赶回“大钟堂骑士团”总部进行支援，因为目前大陆受到的所有攻击都会对克罗仙的精神造成负担，如果超过负荷，众人说不定再也没有办法拯救她的灵魂。

ITEM LIST	
パラメノリング	がまんボタン×2
パスタリアボトル×3	イヤシンB
クリスタルーン×3	アーデル结晶体
スカイプレート×2	アロイメイル
2300リーフ	

Check 前往“森と水の都パスタリア”中“パスタリアンシティ”的武器店可获得“シンクロブランド2”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“高级パスタリアン”的配方书。



©GUST CO.,LTD.2007©BANPRESTO 2007

森と水の都パスタリア

因为敌人正面的攻击过于猛烈，众人只好从スラム利用电梯返回宫殿。一开始便会发生强制战斗，多注意敌人连续攻击后的单人突击即可，胜利后先利用该场景右上方的出口离开，在确认电梯已经无法使用后，前往地图右下角最后的场景会发现新的道路。利用尽头的伍号电梯到达“扬水齿车”后，库库娜和阿玛莉会暂时离开，接着乘坐左侧场景的叁号电梯选择“大钟堂宫殿”，再从下方的出口离开即可与大总统会面。虽然一开始大总统对众人要求其停止与“神之军团”交战感到十分不解，并执意要继续展开反攻，但在听完替夏库莉传话的士兵报告后，他的态度却发生了180度的大转变，最后他答应众人暂时停止攻击，但如果超出自己设定的期限，自己也不能保证会采取什么行动，随后返回“クロアの家”召集同伴向下一个目的地“纵贯洞”出发。



ITEM LIST	
フィラ理论Ⅰ	チリョンA×2
呗石×2	轻やかな羽×3
グロッゴ×2	结晶：憎恶
500リーフ	

Check 前往“パスタリアンシティ”的武器店可获得“诗魔法对抗兵器”的配方书；前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“世界一のフルコース”和“イートルブランドⅠ”的配方书。

SCENE 5 克罗仙的考验

纵贯洞

沿路前往“孤独の街”向村民打听拯救克罗仙灵魂的方法，随后前往宿屋选择“やすむ”休息就会与瑠珈一起进入之前的神秘领域。原来众人目前所在的大陆正是由克罗仙的精神所创造出来的，甚至她现在的精神也已经被“神”所同化，所以才会下令“神之军团”对下方的大陆发动攻击，因为神已经准备彻底消灭目前的政权，用自己的意志来引导大家走向所谓的“理想乡”。第二天醒来出门会被告知大陆上出现了新的地点，立即前往一探究竟。



ITEM LIST	
古文书	ブロッサクローク
スカイプレート	しましまニーン
クリスタルーン×2	がまんボタン×2
パラメノリング	やきにく×2
精巧するネジ×3	パスタリアボトル×2
3100リーフ	

伪世界

进入后会遇到克罗仙的幻象，她告诉众人要想接近大陆的中心，即其精神寄宿体存放的地点，就必须通过自己的一系列考验。迷宫中的敌人全部可见，前往右上角最后的场景发生强制战斗，胜利后获得“スフィアキー：1A”。返回村庄的宿屋选择“インフェルスフィア”再出门会遇见克罗仙的“另一人格”，之后从她口中得知刚刚众人得到的钥匙其实正是解放大陆被封印场所的关键道具，只有不断地获得钥匙解放新的地点才能慢慢接近大陆的中心，最后再进入一次“インフェルスフィア”前往“定めの地”，选择第一项获得“绊玉【定めの地】”。

Check 调查迷宫左上角最后场景中的闪光点可以触发瑠珈的特殊对话。



狱门站

此处在地图上移动会不断减少HP，如果刻意绕开敌人的话，最好在前进半分钟之后主动接近敌人战斗，并在一开始就使用恢复型的诗魔法来保证队伍的安全，由于女主人公的HP普遍偏少，所以每次战斗一开始的防御回合显得至关重要，多准备一些复活道具以避免意外情况发生。在尽头发生强制战斗，胜利后获得“スフィアキー：1B”，返回村庄的宿屋进入精神领域，前往“因果律”选择第二项得到“绊玉【因果律】”，最后选择“スフィアゲート”进入下一阶层并得到合体诗魔法“ロリポップスイーツ”。





玉石手箱

调查迷宫中所有的宝箱找到5个“魔法のオーブ”即可过关，打开某些宝箱会发生强制战斗，但难度都不高，完成任务后得到“スフィアキー：2A”，返回村庄进入精神领域，前往“一番目の轮”选择第二项得到“绊玉【一番目の轮】”。

审判と特赦

沿路与舞台前的克罗仙对话选择第一项，支付500元后正式开始测验，游戏的目的就是让玩家在三名人偶停止移动后找出名叫“アーネ”的人偶，算是对大家眼力的小测验，如果选择错误只要再支付500元即可重新开始，过关后得到“スフィアキー：2B”，返回村庄进入精神领域，前往“红の地”选择第一项得到“绊玉【红の地】”，最后选择“スフィアゲート”进入下一阶层并得到合体诗魔法“モンサンガール”。





爱渐友牙

与入口的克罗仙对话选择第一项开始测验，接着向上与第一个场景最右边的克罗仙对话选择第一项找到其真身，得到“スフィアキー：3A”后，返回村庄进入精神领域，前往“想いの爆弹”选择第二项得到“绊玉【想いの爆弹】”。

污天

这里的目的非常简单，就是进入澡堂按□键喷火清除所有的垃圾，除了中央的大堂场地较大外，左右两侧的小房间也有部分垃圾，全部清理完毕后得到“スフィアキー：3C”，返回村庄进入精神领域，前往“地底の炎”选择第一项得到“绊玉【地底の炎】”，最后选择“スフィアゲート”进入下一阶层并得到合体诗魔法“冰瀑龙华”。



无限挑战的隐藏BOSS

在玩家准备挑战最终BOSS前，只要与前一个场景的拉吉对话选择第一项，其就会作为本作的隐藏BOSS登场。每次击败她，她的能力就都会得到提升，每击败其5次即可在标题画面的“Extra”中追加一张特典画像。

インペリアル

历经千辛万苦终于来到了大陆的中心，但就在众人准备进入遗迹时，克罗仙被“神”所操纵的另一人格突然出现并封住了瑠珈的行动，同时作为交换条件，她要求克洛亚亲手杀掉瑠珈，这样自己就愿意放弃对克罗仙的控制。面对这个艰难的抉择，克洛亚毅然决定用自己的生命来与瑠珈做交换，而看到众人的态度如此坚决，克罗仙的“另一人格”最终放弃了对众人的阻挠。进入遗迹后一直乘坐电梯来到最深处发生强制战斗，敌人的“召雷”特技伴有剧烈的画面抖动，而且即便防御成功也有一定几率陷入“麻痹”状态，所以一定要准备好回复的道具，胜利后本以为可以顺利地取得“大地的心脏”，但却被夏库莉抢先一步，而因为失去了“大地的心脏”的支撑，众人目前所在的大陆也开始崩塌。原路返回入口再次发生强制战斗，胜利后在切斯塔的帮助顺利脱出，而他也带来了一个让人震惊的坏消息，那就是大总统已经背叛了“大钟堂骑士团”，准备放任整个大陆不管独自逃离，因为自从利用“创造诗”对抗“神”的行动失败后，他已经对“大钟堂骑士团”实力彻底绝望，甚至他为自己开拓的理由也是希望借此机会寻找新的大陆，然后再由自己建立新的政权去创造新的“理想乡”。



ITEM LIST

エナジースピア	かばじゅ×2
クルスタルーン	やきにく×3
黄泉の呼び水×3	ココ草の种×2
スカイプレート	陆浮石
パスタリアコート	マビルヅキ
がまんボタン×2	3900リーフ





全感染少女收集

想必很多玩家都对游戏中昙花一现的“百人咏唱”记忆犹新吧，现在我们就为大家列出所有感染少女的详细资料，她们会随着剧情的发展陆续出现在世界各地的迷宫中，另外下方表格中用红色表示的为推荐装备的技能，看看各位玩家需要多少时间才能将她们全部收入麾下呢？

编号	名称	等级	出现场所	ムスメパワード
1	レイニ	1	剧情固定加入	基础ダメージ+中、炎ダメージ+中、风ダメージ+强、バースト还原率+超
2	リン	5	全迷宫随机出现	装备品性能+中、敌行动时间−中、基础ダメージ+强、ウィルス+超
3	日和(ひより)	1	スフレ轨道	装备品性能+微、基础ダメージ+强、バースト还原率+强、风ダメージ+强
4	夏生(ないき)	9	ラクシャク保养地	バースト还原率+微、バースト保护+中、ペイン+强、シンクロニティ+超
5	パイニャイ	9	ラクシャク保养地	炎ダメージ+微、ペイン+微、冰ダメージ+微、MP回复量增加
6	ロールミル	3	ラクシャク保养地	炎ダメージ+强、冰ダメージ+强、雷ダメージ+强、风ダメージ+强
7	ミーア	9	ラクシャク保养地	敌行动时间−微、冰ダメージ+强、装备品性能+微、リチャージャー+强
8	ニニア	2	I.P.D.ラボ	雷ダメージ+微、バースト保护+微、基础ダメージ+超、ペイン+超
9	リユン	5	全迷宫随机出现	ペイン+中、チェイン+中、バースト保护+强、ピンチ强化+强
10	ラビナゲ	2	スラム	行动时间+中、ガード+微、ペイン+强、攻击回数+
11	ポポ	1	全迷宫随机出现	基础ダメージ+中、バースト保护+中、ガード+微、シック+强
12	プチュア	5	全迷宫随机出现	バースト还原率+中、チェイン+微、战斗不能+中、ピンチ强化+超
13	エイプ	7	钟撞き堂	装备品性能+强、ダメージ范围+强、ドロップ+超、ガード+超
14	ネア	6	全迷宫随机出现	シック+中、チェイン+中、シール+强、HP自动回复+超
15	パパーン	8	スフレ轨道	冰ダメージ+强、炎ダメージ+强、シック+超、攻上防下+超
16	チェイニー	9	スフレ轨道	インジケーター+微、被ダメージ−强、ウイルス+强、クリティカル+超
17	ラブリ	6	全迷宫随机出现	シンクロニティ+微、ウイルス+微、チェイン+超、基础ダメージ+超
18	天丝(あい)	7	ソラ・ガハラ	クリティカル+微、ペイン+超、ウイルス+中、战斗不能+强
19	星林(みーしゃ)	8	钟撞き堂	ガード+中、シンクロニティ+中、战斗不能+微、ウイルス+微
20	花纱(かしゃ)	9	エナ宫殿迹	ガード+超、雷ダメージ+微、战斗不能+超、シンクロニティ+超
21	オーラ	3	扬水齿车	雷ダメージ+微、攻击回数+、炎ダメージ+强、行动时间+超
22	チコリ	1	スフレ轨道	炎ダメージ+微、敌行动时间−微、装备品性能+微、バースト还原率+超
23	チィチ	1	全迷宫随机出现	基础ダメージ+微、バースト保护+中、雷ダメージ+中、敌行动时间−超
24	ジャンジャン	5	全迷宫随机出现	炎ダメージ+微、基础ダメージ+强、基础ダメージ+超、バースト保护+超
25	兔气(うさぎ)	9	エナ宫殿迹	バースト还原率+微、炎ダメージ+中、冰ダメージ+强、ハーモニクス+超
26	スプーラ	9	扬水齿车	ドロップ率+强、炎ダメージ+超、基础ダメージ+超、ハーモニクス+超
27	テンツク	1	全迷宫随机出现	ペイン+微、シール+微、敌行动时间−中、获得金额+超
28	ミーニョ	5	エナ崩坏地下道	获得金额+中、ペイン+强、シール+强、攻上防下+强
29	ぶなぇ	2	大钟堂地下牢	风ダメージ+微、バースト还原率+中、基础ダメージ+超、ドロップ率+超
30	大空(おおぞら)	3	I.P.D.ラボ	ハーモニクス+微、获得金额+强、ガード+强、ピンチ强化+中
31	七彩(ないろ)	6	天界の塔	冰ダメージ+中、バースト还原率+强、ピンチ强化+中、ダメージMP还原
32	ちぇる	5	エナ崩坏地下道	シール+中、行动时间+强、チェイン+强、ダメージ范围+中
33	クテクタ	2	むらくも栈桥	HP自动回复+微、ピンチ强化+微、チェイン+强、バースト保护+强
34	四ぇりー(しぇりー)	8	扬水齿车	ドロップ率+微、クリティカル+强、シール+超、战斗不能+超
35	ベリーレリー	7	ソラ・ガハラ	シール+中、ガード+中、炎ダメージ+超、ダメージ范围+微
36	なつ	9	扬水齿车	敌行动时间−微、バースト保护+超、チェイン+超、攻上防下+超
37	ねねこ	3	むらくも栈桥	敌行动时间−中、チェイン+中、行动时间+强、ウイルス+微
38	六歌(りっか)	5	ジャイロスタビライザ	冰ダメージ+中、基础ダメージ+强、ハーモニクス+强、战斗不能+中
39	嬉纱(きしゃ)	9	I.P.D.ラボ	被ダメージ−微、ペイン+中、チェイン+中、HP自动回复+超
40	那沙(なおしゃ)	4	纵贯洞	シール+微、风ダメージ+微、シック+超、ハーモニクス+超
41	芽吹(いぶき)	5	全迷宫随机出现	バースト还原率+中、冰ダメージ+中、ペイン+超、行动时间+超
42	日暮(ひぐれ)	1	扬水齿车	冰ダメージ+微、风ダメージ+中、基础ダメージ+强、シンクロ发生率+中
43	ユーリ	1	エナ宫殿迹	バースト保护+微、基础ダメージ+中、冰ダメージ+强、敌行动时间−强
44	リエラ	9	むらくも栈桥	行动时间+微、バースト保护+强、雷ダメージ+超、ダメージMP还原
45	クリオナ	7	C.A.	バースト保护+微、インジケーター+强、バースト还原率+超、敌行动时间−超
46	ラティル	9	むらくも栈桥	雷ダメージ+微、バースト还原率+强、冰ダメージ+超、基础ダメージ上升
47	空身(そらみ)	4	纵贯洞	冰ダメージ+微、チェイン+超、雷ダメージ+中、攻击回数++
48	キュレレ	3	C.A.	装备品性能+微、ドロップ率+中、ウイルス+微、チェイン+超
49	ラルーン	2	扬水齿车	シック+微、チェイン+微、ドロップ率+中、バースト保护+强
50	アゴン	7	C.A.	被ダメージ−中、ドロップ率+中、战斗不能+中、バースト保护+超

大钟堂母舰



面对目前的形势，众人只好暂时将夏库莉的事情放在一边，而攻入大钟堂母舰后，进入下方左数第二个房间即可找到大总统，虽然他极力邀请众人和自己前往新的大陆创造新的“理想乡”，但是面对生活了数百年的大地，克洛亚等人还是坚持要保护目前大陆上的人民，一场恶战在所难免。胜利后利用左下角最后的出口继续深入，在动力室附近众人见到了正准备逃离的夏库莉，而还没等众人追问其真正的目的，动力装置被破坏的战舰便发生了大规模的爆炸，最后无奈的众人只好看着夏库莉乘坐自己的飞行装置离去，而一旁似乎和夏库莉拥有同样目的的拉乌德雷斯也趁乱溜得无影无踪。返回“神圣政府军”的总部后，瑠珈利用之前和克罗仙沟通的“精神领域”了解到了她目前所在的位置，而众人的下一个目标正是附近的“猫屋敷”。



猫屋敷



前往地图右上方的房间会发现地下通道，在尽头发现夏库莉后会进行强制战斗，胜利后夏库莉将“大地的心脏”还给了众人，因为经过她的尝试，她目前还不具备能完全控制它的能力。最后她将“创造诗”的秘密隐藏在“カナカナ突堤”的事实告诉了众人，并希望跟随一同前往了解事实的真相。情节后返回“约束の丘”左上角安放克罗仙的房间发生剧情，但是在“大地的心脏”作用下，克罗仙并没有苏醒过来，而根据夏库莉的推断，造成这种情况的主要原因是因为克罗仙本身已经丧失了求生的意志，众人必须再次利用“精神领域”说服她的灵魂才能让“大地的心脏”发挥真正的作用。最后经过大家的共同努力，克罗仙终于苏醒了过来，目前必须尽快找到对抗“神”的方法才行。

ITEM LIST	
れろれろソーダ	クリスタルーン×2
ビッグチャクラム	5200リーフ

Check 前往“交易都市ラクシャク”中“轨道广场”的餐馆可获得“食后のデザート”的配方书，调查地面的闪光点可触发夏库莉的特殊对话；如果之前有将“古文书”交给“森と水の都パスタリア”的武器店店主，此时前往可获得“古代书应用商品”的配方书。

编号	名称	等级	出现场所	ムスメパワード
51	ルリア	6	天界の塔	ドロップ率+微、ペイン+强、攻上防下+中、シール+超
52	とうだらん	9	I.P.D.ラボ	ピンチ强化+中、ドロップ率+强、ウイルス+强、アイテム使用短缩
53	ネネム	6	天界の塔	装备品性能+微、ピンチ强化+微、获得金额+超、**战斗不能+超**
54	参里(さんり)	5	全迷宫随机出现	シール+中、风ダメージ+中、ガード+中、战斗不能+强
55	ライミ	3	全迷宫随机出现	装备品性能+微、ピンチ强化+微、シック+强、ウイルス+中
56	アーニャ	4	纵贯洞	クリティカル+中、风ダメージ+中、战斗不能+微、シール+强
57	サーサ	7	钟撞き堂	基础ダメージ+强、リチャージ+中、ガード+强、ウイルス+强
58	マイマイ	6	ジャイロスタビライザ	ペイン+微、クリティカル+强、ペイン+超、**チェイン+超**
59	キャンヌ	4	インフェル・ピラ	装备品性能+中、ガード+微、チェイン+强、**リチャージ+强**
60	たこ实(たこみ)	2	スラム	HP自动回复+中、バースト保护+中、シック+中、**行动时间+强**
61	野蔷薇(のばら)	4	ムーンカルバート	基础ダメージ+中、炎ダメージ+中、雷ダメージ+中、**攻击回数++++**
62	珠令(しゅれい)	9	全迷宫随机出现	基础ダメージ+微、装备品性能+中、风ダメージ+超、**ガード+超**
63	リカコ	8	ソラ・ガハラ	ペイン+中、雷ダメージ+超、バースト保护+超、获得金额+强
64	リノ	4	ムーンカルバート	ドロップ率+微、ペイン+中、炎ダメージ+强、**行动时间+超**
65	パステル	2	全迷宫随机出现	ペイン+微、基础ダメージ+中、チェイン+微、**バースト保护+超**
66	テット	7	钟撞き堂	冰ダメージ+微、バースト还原率+超、炎ダメージ+超、**ピンチ强化+超**
67	テンダー	1	エナ宫殿迹	シック+微、バースト还原率+中、行动时间+强、**ドロップ率+超**
68	みい	6	ジャイロスタビライザ	行动时间+中、バースト还原率+强、ピンチ强化+强、**ドロップ率+超**
69	春风(はるかぜ)	9	全迷宫随机出现	バースト还原率+微、装备品性能+超、雷ダメージ+强、**ダメージ范围+超**
70	ののか	7	全迷宫随机出现	シック+中、战斗不能+微、シール+强、获得金额+超
71	げもげも	8	ソラ・ガハラ	攻上防下+微、シック+强、ガード+强、战斗不能+强
72	ぷくぷく	6	天界の塔	冰ダメージ+中、获得金额+强、HP自动回复+强、雷ダメージ+超
73	ちび虫(ちびむし)	9	インフェル・ピラ	基础ダメージ+微、敌行动时间−微、ウイルス+中、**被ダメージ−超**
74	冰果子(あいす)	3	全迷宫随机出现	行动时间+微、バースト还原率+中、装备品性能+中、ピンチ强化+超
75	ソノ	5	全迷宫随机出现	リチャージ+微、シック+中、ドロップ率+强、**シック+超**

编号	名称	等级	出现场所	ムスメパワード
76	ひいな	9	インフェル・ピラ	雷ダメージ+强、ピンチ强化+中、ウイルス+微、**シンクロ发生率+超**
77	モネアネ	2	I.P.D.ラボ	获得金额+微、ペイン+中、ハーモニクス+中、**シック+超**
78	生风(おか)	6	インフェル・ピラ	装备品性能+中、シンクロ发生率+微、战斗不能+微、获得金额+超
79	夏宣爽(なぎさ)	8	ソラ・ガハラ	シール+微、风ダメージ+超、ガード+超、**リチャージ+超**
80	虹沙(にじさ)	8	ソラ・ガハラ	获得金额+中、风ダメージ+超、ドロップ率+超、シンクロ发生率+强
81	ミルウ	1	全迷宫随机出现	シック+微、敌行动时间−中、ペイン+强、装备品性能+强
82	リシア	4	ラクラ	雷ダメージ+中、インジケーター+中、风ダメージ+强、获得金额+强
83	乐々(らいら)	8	C.A.	バースト还原率+强、バースト保护+强、风ダメージ+强、**敌行动时间−超**
84	来纱(らいしゃ)	6	天界の塔	风ダメージ+强、装备品性能+中、ペイン+超、雷ダメージ+强
85	スランナー	2	全迷宫随机出现	行动时间+微、バースト保护+微、敌行动时间−强、**クリティカル+超**
86	ウメ	4	ラクラ	ペイン+微、获得金额+中、装备品性能+超、ピンチ强化+强
87	ブーイン	2	スラム	获得金额+微、シール+微、インジケーター+超、バースト还原率+强
88	パラニチャ	9	スラム	行动时间+微、ピンチ强化+超、シック+超、**ガード+超**
89	ゲドゥサ	7	ソラ・ガハラ	バースト保护+中、雷ダメージ+强、装备品性能+中、**ピンチ强化+超**
90	モジゴジ	3	全迷宫随机出现	シック+微、炎ダメージ+微、攻击回数+++、冰ダメージ+超
91	ペット	4	ラクラ	敌行动时间−中、炎ダメージ+中、风ダメージ+强、**バースト还原率+超**
92	お龙(おりゅう)	8	スラム	风ダメージ+强、ガード+强、行动时间+超、**ダメージ范围+超**
93	古町(こまち)	7	ソラ・ガハラ	シール+中、炎ダメージ+强、雷ダメージ+强、**ウイルス+超**
94	ペコボン	4	全迷宫随机出现	行动时间+中、HP自动回复+中、シンクロ发生率+中、炎ダメージ+超
95	ナオミ	9	天界の塔	チェイン+强、ウイルス+超、战斗不能+超、**ピンチ强化+超**
96	テンコ	9	エナ崩坏地下道	冰ダメージ+强、战斗不能+强、被ダメージ−超、**ガード保证**
97	女雅(なお)	3	全迷宫随机出现	バースト还原率+微、ドロップ率+微、ウイルス+中、**シンクロニティ+强**
98	暧杏(おおん)	8	C.A.	获得金额+中、ピンチ强化+微、敌行动时间−超、**シンクロ发生率+超**
99	柄狗蛇(がらくた)	3	ラクシャク保养地	雷ダメージ+微、ガード+微、敌行动时间−强、装备品性能+微
100	观憧女(みあめ)	9	スラム	ガード+中、HP自动回复+微、ウイルス+强、**装备品性能+超**

无法到达的精神领域

本作的剧情分支不但会改变之后所走的路线，对克罗仙和瑠珈的精神世界探索也存在影响。玩家只要选择其中任意一方后，即便是之后合流也无法再探索另一方超过LV5的精神领域，要想完美的玩家一定要记得在选择分支前留有存档。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

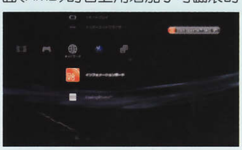
次世代关键词：三红、爆光头、变砖，没有一台主机能令大伙省心。在年末大作来临之时，大家务必要多关注软硬兼施栏目，因为这些问题尽管令人诟病，但却总有方法可以避免。只要稍加留意，不要购买存在有缺陷的版本，同时在日常使用中操作出现错误的操作，便可畅享次世代游戏。从11开始我们终于体会到了"游戏如潮"的感觉，我终于敢说"玩不过来啊"这样的话了。对于一位游戏编辑来说，这是快乐的，但同时而来的就是更大的压力。因为有那么游戏要报道，有那么多游戏内容要去完成，仅有24小时的一天显然是不够用了。

PS3 2.00系统正式发布

索尼官方于2007年11月9日正式发布了PS3主机的最新版本固件系统——2.00，支持PS3通过网络直接升级以及使用个人电脑下载升级文件后在PS3上安装升级。

据官方表示，2.00系统的功能升级早在一年前PS3正式发售之时就已经在策划之中，此次升级主要着眼于PS3系统人性化功能的突破，不仅在功能上大幅提升，还支持了自定义界面主题等个性化定制功能。

1.增加信息栏功能：在系统桌面(XMB)的右上角增加了可翻滚的



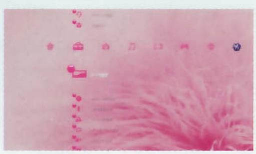


▲桌面上所新增加的信息栏。

信息栏。在信息栏中，将会显示用户最新的PS3相关消息与游戏情报，将来用户还能根据个人喜好，导入相关站点的RSS订阅源，并在PS3中进行浏览。

2.XMB背景色可调，系统地默认背景色不再一成不变，将可以根据玩家的喜好进行选择。

3.支持用户自定义系统主题。玩家可以根据自己的喜好更换系统界面的壁纸、图标乃至字体，除了索尼官方所发布的主题文件之外，还将能使用相应的主题制作工具，利用素材自己动手制作原创主题。更加强大的音乐分类检索。在当前音乐文件按照歌手和专辑来归类的基础上，新系统增加了根据歌曲年份归类的功能。



▲"别致粉红"主题界面。

4.新增独立的PLAYSTATION @Network系统菜单。在2.00系统



▲新增独立的PLAYSTATION@Network系统菜单。

中，PLAYSTATION@Network将会拥有独立的菜单图标。玩家可以在此进入网络商店和账户管理，未来还会陆续增加其他功能，比如PS Home。

5.新增多媒体文件播放列表功能。原本在PS3上播放音乐、图片与视频文件时，只能以单个或循序的方式播放(浏览)。而在本次的更新中，增加了播放列表功能，能让玩家自定义各种播放列表，将不同目录下的文件放在同一个列表内播放。

6.增加遥控启动功能。玩家可以在户外任何覆盖有Wi-Fi无线局域网(或者AP热点)的地方，通过PSP的无线连接，启动家中的PS3(需要将PS3保持待机状态，并事先设定好网



▲开启遥控启动功能。

络连接以及开启Wake On LAN功能)，通过PSP观看储存在PS3硬盘上的高清影像，或者登陆PLAYSTATION@Network并下载中的最新内容至PS3的硬盘上。而当不再使用PS3时还能够通过PSP将主机关闭。

7.支持Dual Shock 3振动手柄。新系统将支持在11月11日所发售的具有振动机能的Dual Shock 3无线手柄，并且玩家可以在系统设置当中，选择开启或关闭振动机能(如果关闭将延长DS3手柄的使用时间)。



▲开启DS3手柄的振动机能。

8.新增PLAYSTATION @Store影片文件的预览播放功能，支持边下载边播放。

9.浏览器新增趋势网站安全for PS3服务，浏览时可自动查杀恶意网页，并阻挡有害网站。

10.支持正式支持外接打印机(目前仅提供佳能品牌下的部分打印机)。

罗技无线多媒体魔板键盘 评测

利用PS3上网已经不再是新鲜事，那你有没有想过为PS3配备一款装用键盘呢？著名电脑配件厂商罗技为PS3制造的专用无线键盘"Cordless MediaBoard Pro"或许可以满足你的需求。

"Cordless MediaBoard Pro"，又被称为魔板键盘，该键盘使用的是



2.4GHz无线技术传输信号，这是一种成熟的信息无线传输技术，罗技旗下的大多数无线键鼠产品都采用此种技术，并且都取得了良好的效果，这款产品使用范围9米，电视屏幕再大用户也可以在适宜的距离操作游戏。

魔板键盘键盘的外观为全黑色，拥有全尺寸标准按键区，小键盘区域则由具备垂直滚动功能及鼠标左、右键的触摸板代替。

这款罗技PS3无线键盘的右侧设有触摸板，可以取代鼠标的用途，玩家只需轻轻触摸移动，便可实现桌面导航，这项功能完全适用于PS3的XMB界面菜单。触摸板下面还设有左



▲通过"蓝牙"，PS3可立刻自动识别该键盘。

右按键。它应当是比较适合使用PS3进行各种上网或聊天的用途。使用这款键盘，PS3玩家可以游戏上网两不误。

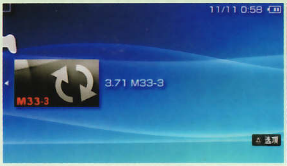
罗技多媒体魔板键盘的推出，进一步让PS3用户之间的网络沟通和联系变得更加简单，再也无需使用手柄来输入文字，无论是设置配置文件、管理帐号、向他人发送文字消息等，都变得轻松快捷。据悉，随着PS3上FPS游戏的增多，罗技公司表示还会推出与"CordlessMediaBoard Pro"匹配的无线鼠标，让玩家在PS3上体验到如同PC一般的感受，各位PS3玩家不妨耐心等待。



▲键盘触摸板比较灵敏，但还是无法取代我们喜欢的鼠标。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

Dark_AleX更新3.71 M33-3系统





在PSP 3.72系统发布(主要加入对于PS3 2.00系统的支持)之后，著名黑客Dark_AleX却并未继续针对3.72系统发布新版本的M33自制系统，而是针对先前3.71 M33系统发布了第三版修正补丁，目前最新版本为3.71 M33-3。

3.71 M33-3升级补丁对应1000型及2000型PSP，但仅支持在3.71 M33与3.71 M33-2系统进行升级。1000型PSP在先前所安装的1.50内核补丁(v1及v2)并不会受到因此而受到影响，而未安装1.50内核的PSP仍旧需要单独另行安装方可支持早期的1.50自制软件。

3.71 M33-3更新内容：

●修正了经由USB连接读取FLASH(固件芯片)文件时的BUG。

●核心模式重新启用，大幅提升自制软件兼容性了。

●对于2000型PSP，自制软件作者将可分配使用到52MB的内存。

●修正了M33免引导模式下退出游戏时可能导致死机的BUG。

●提高了M33免引导模式的游戏兼容性，支持《恶魔城X历代记》等更多游戏。

●修正了2000型PSP在使用TV-OUT机能时，因分辨率的改变而无法使用VSH自制系统菜单的问题。

使用方法

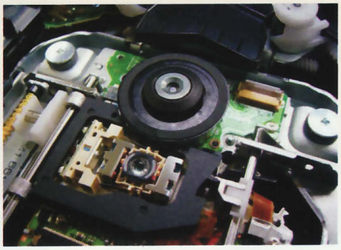
直接运行3.71 M33-3升级文件，按X键开始安装补丁，安装完成后程序将自动退出，返回桌面。

傻瓜包下载链接：http://files.wiioh.com/2007-11/3.71_m33-3_plus.rar

80GB版PS3爆发光头问题

提起X360，不免要使人想起令人诟病的三红问题。但近来某些玩家反映，他们的PS3主机纷纷不读盘了：在正常的游戏过程中突然出现白屏，之后自动退出游戏返回到XMB系统界面，但之后却无论如何都无法读取任何光盘，不仅仅是蓝光正版，就连DVD光盘也丝毫没有反应。而出现这种问题的主机则均为80GB版本。

目前索尼官方对此做出了正式回应："目前的情况可能是蓝光光碟本身或驱动程序出现故障，必须将主机送至Sony维修中心检测维修"。但考虑到目前PS3主机仍未出直读芯片，也未出现盗版PS3光盘，在升级到最新的2.00系统后仍然未能解决问题，所以此次的故障较大的很可能是由于主机硬件设计上的缺陷所致。但具体是由于主板电路存在问题导致光驱过载烧毁，还是由于这批光驱本身存在质量问题还不得而知，但可以确定的是损坏的部件一定是光头本身，而解决的方法也只有更换新的光头。目前国内更换PS3光头需要大约270元。


▲这就是最近让我们头疼的PS3光头。

市场风向标

随着采用65nm制程CPU的新版X360的上市以及去除向下兼容PS2游戏功能的40G版本PS3的发售，年末主机大战再度来临，电玩市场再起风云。

目前，X360的购买焦点主要集中在11月1日上市的新版X360上。由于该版本不仅附带HDMI端子输出以及20GB硬盘，更是由于改用了65nm CPU而大大减少了主机功耗(平均功耗约为先前版本主机的2/3)，吸引了许多被X360三红阴霾所困扰的玩家。许多商家也纷纷打出"绝对不三红"的宣传标语来促销这批机器，但事实上，尽管CPU的改进确实以及新型热导管散热器的使用确实是令机箱内部温度有所改善，但由于造成三红问题的GPU(显示处理核心)并没有使用65nm制程，核心发热量依旧十分可观，所以新版X360依然存在三红隐患，但发生几率会较先前版本小得多。目前这批机器在国内的平均售价为2600元，随机附赠由微软官方提供的《PGR4》与《宝贝万岁》正版游戏各一张。有部分店家将主机单独销售，仅2200元左右的价格可谓相当的诱人。



于本月11日上市的40GB版本PS3由于取消了用于支持PS2游戏的相关处理芯片并精简了主板电路，成本大幅降低，并且有白色款式可供选择。目前40GB版本在国内的售价约为3000元出头，与高配置版本的X360已经不相上下，40GB日本官方价格为39800日元(折合人民币2580元)，所以国内这个售价肯定过高了点，过1个星期应该会有所回落。而PSP-2000价格持续走高，目前普遍的价格为1460元左右。这是由于上游供货紧张(另有一说是上游囤货)而造成的国内市场的PSP-2000继续呈现供不应求的局面，许多店铺更是有价无货。有迹象表明，PSP-2000的价格在短时间内不会回落，并有可能随着圣诞、元旦、春节等几个大型节日的到来再度飙升。

Wii、PS2以及NDSL的价格与此前相比变化不大，分别为2300元，1180元与1080元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2300元	2350元	2300元
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
高仿色差线	50元	40元	40元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	3100元	3100元	3000元
PS3主机(80GB)	3600元	3800元	3800元
原装手柄	320元	330元	310元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1180元	1180元	1200元
NDSL主机	1060元	1080元	1080元
R4	188元	190元	190元
M3DS Real(震动版)	228元	220元	220元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	220 元	210元	210元
EZ FLASH 5	170元	170元	160元
EZ 3in1扩展卡	110元	118元	110元
Ewin扩展卡	80元	80元	80元
金士顿 1GB TF卡(行货)	110元	110元	105元
金士顿 2GB TF卡(行货)	180元	180元	180元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1480元	1480元	1480元
PSP-2000原装线控耳机	280元	290元	260元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速组棒(黑3839MB)	240元	240元	240元
4GB高速组棒(红棕3839MB)	220元	220元	210元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65nm、HDMI)	2580元	2600元	2550元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛(直插电源)	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元

市场报价信息更新截至2007年11月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

栏目主持 纱迦

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近的X360形势很好描述：美式游戏爱好者全部在玩《使命召唤4》，日式游戏爱好者全部在玩《真·三国无双5》。本人因为要做攻略，自然只好归入日式游戏爱好者一类（谜之声：你本来就是！）。和PS3版对比之下，就感觉X360版的读盘速度太慢了，至于原因很简单：PS3版可以将部分资料安装到硬盘上。为什么X360没这个设定呢？我不好妄下结论，不过真要能安装的话，硬盘空间就很关键了，这样的话精英版也许会热卖不少吧？

编辑360日记

大势所趋

《真·三国无双5》最令人诟病的一点，就是部分角色的动作几乎相同，另外也删掉了7名角色，其中还包括星彩、大乔这样的人气角色。在广大网友表达自己的惋惜之情时，也有人猜测：这些角色会不会以付费下载的形式出现？此言一出，顿时炸了锅。

说到付费下载，的确是目前X360游戏的趋势。除了那个已经出了名的《偶像大师》，众多大作如《战争机器》、《彩虹六号 维加斯》都有付费下载的内容。近期游戏如《美丽的块魂》、《皇牌空战6 解放的战火》也不例外。不过仔细分析就会发现，欧美日厂商对待付费下载的态度是有区别的。欧美厂商推出的内容多为游戏内容的补充，如新增关卡、增加对战地图、补充游戏任务等等。如果你认为这些内容完全可以做到正式游戏里，那么厂商自然就逃不了骗钱的嫌疑。

相反，从目前来看日本厂商推出的付费下载内容大多都是核心向的，对游戏内容其实没有直接影响。比如《偶像大师》的服装、《皇牌空战6 解放的战火》的飞机涂装，在非FANS看来花钱买这些东西简直不可理喻。但“周瑜打黄盖——一个愿打，一个愿挨”，你在一旁替FANS喊冤，可FANS觉得超值，这就没办法交流了。从这个角度来说，在网上一谈到付费下载就要被拖出来鞭的NBGI着实有点儿冤。

就我个人来看，很多玩家担心的诸如《真·三国无双5》的新角色要付费下载这样的事情，暂时是不会发生的。但是在未来的岁月里也不排除日本厂商向欧美看齐的可能。如果真要是这样的，那么我们玩家就……就得老老实实掏钱，不是么？

[文：纱迦 插图：木仙]



360拍案



万圣节对于中国人来说不算什么，大部分人恐怕连万圣节的时间都不清楚。不过对于欧美人来说，这可是仅次于圣诞节的大节。为了回报老玩家兼吸引新玩家，《光环3》在万圣节假期推出了僵尸主题的多人玩家列表。在10月31日中午12点到11月1日凌晨3点期间，玩家可以参与特别的“感染”模式。

在“感染”模式里，玩家开始大多数以人类一方参战，但每个被僵尸干掉的人都会变成僵尸。变成僵尸之后，玩家就要调转枪口对付自己以前的人类队友，可谓是一个充满乐趣和绝望感的模式。（笑）

而《使命召唤4 现代战争》也不失时机地推出了万圣节特别影像，在影像中战场上遍布南瓜，而双方战士也都戴着南瓜头，看起来异常搞笑。由于万圣节期间游戏还未发售，因此这段视频中出现的情景在游戏中是看不到的。不过明年的万圣节说不定就有戏哦！



前几天我上了一次Xbox LIVE，这次是准备把自己的《真·三国无双5》挑战模式成绩登陆到网上，结果有好友发来消息：“你已经拿到900点成就了！”心中不禁有些得意。后来一看成绩排名，居然有一位香港玩家和我一样拿了900点成就，我不免心中大惊。因为我是在没日没夜拼命赶进度的，没想到居然有人和我的进度一样。于是我便加其为好友，然后问他是干什么的，对方回答说是香港游戏杂志的攻略编辑。我的眼眶不由湿润了：原来我不是一个人在战斗，不是一个人！

说实话这次玩《真·三国无双5》的时候，成就系统还是有很大帮助的，它就像一个完成度设定，提醒我离完美还有多少。

360成就狍

感谢微软发明了这样一个充满创意的系统。不过话说回来，48个成就全部是秘密成就的设定实在太恶心了……

本期推荐游戏



《真·三国无双5》

难度：★☆☆☆☆

耗时：★★★☆☆

注：尚有100点不明，以上为900点的评价。

《真·三国无双5》秉承了一贯好拿成就的传统，虽然技术含量要比过去稍高，但是难度依然很低。本作的成就拿法概括起来就是全人物无双模式通关、全人物出现、全战功目标达成、全挑战模式记录更新。其中只要完成全战功目标和全人物无双模式通关，就可以令全人物出现，因此难度很低。不过目前尚有100点秘密成就不知如何取得，只要不是全角色修罗难度无双模式通关或全角色练至50级就OK了。

360事件

《失落的奥德赛》同捆版X360

上期杂志的新闻里已经介绍了《失落的奥德赛》同捆版X360的消息。这个版本的主机配置是一张《失落的奥德赛》游戏碟加上日版双游戏同捆版X360，这样等于是一次赠送了3个游戏，另赠一个月金会员服务。该套装的定价是39880日元，比原价便宜了2000日元。

现在该套装已经开始预订，现在订的话有机会获得两大特典，分别是井上雄彦所绘的B2游戏海报，外加7-11限定化妆箱。对《失落的奥德赛》有兴趣的玩家可以考虑一下这个版本。



栏目主持 炎骑士&玛娜

Wii世代
Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活

前几天传来一件普天同庆的好事，想必大家也都知道了，就是《超级马里奥银河》能修复半砖。不过在这里提醒一下大家，有些店主会将日版游戏和美版游戏弄混，目前在市面上贩卖的很多标识为日版《超级马里奥银河》的其实都是美版游戏，但是放入Wii之后由于其有多语言设定所以标题显示语言还是会对应玩家主机的版本，冒然升级问题可就大了。在这里推荐各位先将游戏放入电脑光驱中，使用Alcohol 120%来查看游戏详细信息确定了版本之后再使用，如果没有电脑也可以依靠关闭全区功能的方法鉴别游戏的版本。

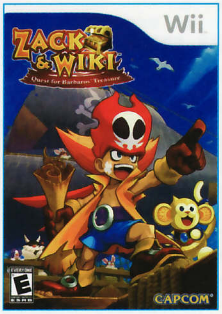
大家能猜到我近期最近玩的最多的Wii游戏是什么吗？不是《超级马里奥银河》，也不是《马里奥与索尼克 北京奥运会》，而是出自EA的《游乐场》。这款游戏虽然并没有什么丰富的内涵，但是由于本人最近实在太忙，那些大部头的游戏动辄就要十几分钟甚至几十分钟才能完成一个关卡，相反，这款小游戏则可以随时拿起随时放下，用不着牵扯太多的精力。嘿嘿，意想不到吧！

天堂之声

《超级马里奥银河》首周销量突破25万套

首周销量250585套，这就是《超级马里奥银河》所获得的成绩。凭借系列作品的广泛用户基础和卓越影响力，这款《马里奥》新作一举将排在销量榜第二位的《皇牌空战6 解放的战火》远远甩在身后，而后者的首周销量仅有76708套。虽然新作在首发日当天的销量没能打破NDS平台《新超级马里奥兄弟》的40万套记录，但鉴于该系列一贯长卖的特点，《超级马里奥银河》的累计销量一定会达到一个理想的数字。

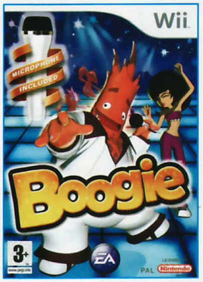
辛酸之泪一把把——《宝岛Z》



虽然人人都爱说现在市场不是很景气，不过这么一款质量颇为不错的游戏首日只卖出了6000套的销量还是太惨淡了点。更惨的是，这同时也就意味着《宝岛β》、《宝岛λ》、《宝岛ψ》以及δπζνχθ可能统统都要与我们告别了，对原创解谜游戏有爱的读者不妨收藏一套在家中，很多年之后写到Wii游戏回顾怀旧专题的时候，它应该会被列在“最遗憾没有续作的游戏”这个条目里。

一不小心就枯竭了——《Boogie》

玩过这么多种类的音乐游戏之后，游戏制作人的想法显然已经枯竭了，玩来玩去就只有典型的《纵情跳跃》式、《DDR》式、《太鼓达人》式、《流行音乐》式，反正只要老老实实跟着提示按键就万事大吉。不过这回《Boogie》的推出，却史无前例地换成玩家枯竭了。本作里没有任何强制性的按键要求，而是有一套独特的操作方法，惟一要遵守的秩序就是节奏，我们可以跟着节奏运用手柄的按键在有限的动作中编排出任何一套属于自己的舞蹈，分数则是以舞蹈的变化性、难度、节奏感等各项目综合评价。在进行了这个游戏不久之后，你就会发现自己的想法已经枯竭，再也不知道下面还能跳出什么新花样了——从这点上来说，我个人认为它是一款很能让玩家体会制作人心情的游戏。



用游戏送礼？

与“Check Mii Out”频道相比，另一个“礼物”频道的推出就看起来没那么具有娱乐效果了，这个频道的主要作用是在玩家通过Wii购买虚拟主机游戏后，可以将其当作礼物送给亲朋好友。对于国内的玩家来说可能用处不是太大——不管怎么说，情人节也不该送，圣诞节也不应送，逢年过节更是不能送，不过年不过节的又想不起送……除了两个游友之间相互联络感情之外，实用度确实是小了点。



今年过节不收礼，收礼只收Wii游戏！（设计台词）

八卦一箩筐

明星脸来袭！

从很久很久以前开始，就一直有大批玩家在坚持根据名人制作各种明星脸Mii的工作，但是这些明星脸发展壮大的和模仿秀的繁荣昌盛并不成比例，究其原因自然是缺乏一个良好的交流传播平台。而现在就不一样了，任天堂将要在11月11日推出一个全新的频道“Check Mii Out”，专供全世界玩家交流自己创作的Mii人物，该频道中的Mii人物不仅可以随便看随便摸，还可以选几个喜欢的统统下载带回家，再也不用和朋友用以前那种麻烦的老办法交换Mii人物了，更关键的是，这个频道是免费的。

同时，为了让明星脸更加发扬光大，“Check Mii Out”里还有一项竞赛项目，鼓励所有玩家上传自己制作的明星脸，竞赛一共两周时间，一周上传一周评比，至于胜利者将得到什么奖品目前还不清楚，反正不管是虚拟游戏点数还是真的奖金都有一定的价值，不过鉴于任天堂一贯的习性而推测，最大的可能还是得到“任天堂纪念版马里奥圆珠笔”、“任天堂纪念版鼠标垫”之类的纪念品……总之，关于这个频道我们会继续保持关注，期待着有趣的“大人物”出现。

Wiikey内核更新，《超级马里奥银河》可以玩啦！

众所周知，就在《超级马里奥银河》刚刚发售的那几天，许多Wiikey改机用户发现他们的主机无法正常运行这款年度神作。相信这也是任天堂官方针对盗版改机用户的一项专门措施所致。不过，破解小组也着手对Wiikey内核进行了再一次更新，而这次的更新可以确保近期发售的新游戏可以正常运行，这其中自然少不了《超级马里奥银河》。

新的Wiikey内核更新版本号为1.9g，更新依然是老办法，首先我们需要从网络上下载相应的升级程序，然后刻录镜像光盘。如果你迫切希望为自己的Wii升级内核，那么可以到levelup网站去下载升级程序。并且，那里还有针对新手的详细教程，具体的网址链接是http://www.levelup.cn/news/NewsDetails/2007-11-2/24514.shtml，赶快动手吧！

levelup.cn 游戏城寨

这次咱们不谈什么理想、成功，也不提levelup.cn，呵呵。我几乎从来不玩"《无双》系列"和FPS游戏，但这个月机缘巧合(其实也是因为RPG匮乏)让我同时买了《真·三国无双5》和《使命召唤4》。

我一直认为"《无双》系列"无非是割草游戏，没难度，所以玩时心不在焉，结果关羽传在虎牢关收拾董卓时被吕布宰了两次，让我怒槽爆满，一口气玩了N个小时，打穿了四个武将，回想最近三年来我好像还没跟哪款游戏这样较过劲……"无双"果然非同寻常。作为无双新手，我对这款游戏的两方面持保留意见：一是视角处理不太完美，二是个别武将的招式打击感比较差。

《使命召唤4》我是一口气打穿的，我写这段文字时还没看本期黄金眼的评分，如果让我打肯定是满分，我承认这款游戏从片头开始就让我"沉迷"了，一关接着一关，紧张流畅，代入感极强，毫不拖泥带水，不给你一点喘息的机会，到片尾字幕之后还有个小惊喜，呵呵。目前正在研究街机模式和网战，不过我在FPS方面也是新手，网战成绩上不得台面，等我练好了再跟大家吹。

这两款游戏应该可以玩到下一个次世代RPG出来，日式RPG在新主机初期实在是沉默得令人发指，莫非逼着我转向《上古卷轴IV》的世界么？

最后表示一下我的羡慕：多边形成为编辑部第一个生子的编辑，呵呵。祝福小多边形健康成长，未来勇敢奋斗，远离——呃——"电子海洛因"……

泰坦

乱世再起风云涌 众人皆战侃无双

主持人：玛鲁斯

公元2007年11月是"无双众"在这一年最活跃的一个月，《真·三国无双5》两个版本的如期发售把本来已经沉寂的无双专区重新燃了起来。新作的改变可谓相当之大，无论是系统还是人设都让人感觉和前面几作是两个不同的游戏，因此在"《无双》系列"老玩家里一下子炸开了锅，论坛上充满了声讨、褒奖之词，也爆出了无数猛料。

看完"355"人设后的感想

楼主：黑ノ日

感觉光荣最新的赞助商为：腰带厂、高统靴厂、皮草公司和理发协会。

总的来说，蜀国的人最穷：魏延、黄忠、庞统，都沦落到要穿兽皮(魏延：我……鳄鱼皮……贵！)

刘备：用所有卖草鞋的钱买来的糙衣烂布，大众脸一个==？

诸葛亮：披头散发，衣服上面的的东西乱挂，乱七八糟，给人的感觉就是个乞丐(……丞相我说错了，不要用电光粒子炮来射我……)

月英：不是我不冷，而是只有这件衣服……

关羽：因为没有钱，所以不得不把右边的袖子，做成衣服给儿子穿……

马超：把头发拉直加染金后才发现没钱了，所以到了次世代还要穿上一件和发型很不相称的寒酸战衣……

赵云：你真是不是蜀国的人呀，为何要穿人家魏国的衣服，难道是偷的(赵云：有钱的话就不用偷啦！你要知道主角不能不穿衣服)原来真是偷的==

(张飞这个看起来最穷的宰猪佬反而穿得这么光鲜……全蜀国人怨念中)



帖子回复

逍遥阿月 别的不说什么，锦马超穿的确实寒酸

尹无双 猪肉涨钱啦！

ニコラス 魏延那套很值钱的，料比赵云多……

Ferry 感觉月英就是《剑刃风暴 百年战争》里跑错了时代的"英法联军"，OROCHI的魔力仍然没有消失？

DJC 我觉得是越穿越多……

visualcon 二爷那张原画真的很像乞丐。

★真田幸村★ 子龙刚从欧洲回来啊，满身装甲气息，"胃炎"也是啊，肯定期间去WOW上了，穿得跟里面的恶魔卫士一个德行

yjdf 楼主，穿皮草才是有钱人，瞧瞧"胃炎"一身鳄鱼真皮，那要花不少银子的。

可乐猫猫 这次的人设真是没什么想法了，还好几位美女大人都看的挺舒服。









《真·三国无双5》大头版人设图

楼主：funthink

我品"355"

楼主：ZephyrKiller

一如既往的无双风格，较前面两代无双而言，此代画面的确有大幅度的进化，以前那种PS2级的画面已经离我们远去了。

画面 牵扯到画面，难免要说到同屏人数问题，在次世代游戏方面，一般采用两种手法搞定这个问题。第一种是《九十九夜》采用的远方模糊近的清楚的模式，比如篮球游戏《NBA2K7》也是采用这个模式提高帧数。而"《无双》系列"常用的便是另一种限制同屏人数。由于选择了后者，便会有突然出现的情况。其实这并不多见，也无关紧要。还有就是突然消失了，有的玩家追敌兵逃跑，追到一半敌人消失了。由于此代取消了据点口的设定，而采用了据点营寨，所以从据点逃的兵是没地方跑的，就跑一定路线然后消失，当然是他们附近再没有友方据点的情况下了。此时的他们是没有战斗力的，所以不用去追着他们砍。想象是无限的，机能是有限的。理解至上，没必要去抱怨那个消失问题。

连舞 关于连舞，争议纷纷。本人仅仅"353"、"354猛将传"打成完美存档，《战国无双2》拿了几把4级。并不能称无双老手。但是当我听到连舞这个东西的时候，我的确如你们所想，真的会很无聊，从头到尾都是X(以X360的键位为准，打□键不方便，下面都以XY代替)。而且听说强攻击(Y)怎么样都是一招。怎么想招式也没以前丰富啊。想想就揪心。

拿到盘，玩了一段后我发现不然。首先分析下，为什么要有连舞？而删去以前的方角模式，首先方角模式有很多游戏都是这么做的，显的很大众是第一点。第二点可能是关键的一点，如果你玩无双久了，就知道《无双》其实有这么一个窍门，那就是骑了马去挑将，把将杀了兵也就没用了。光荣意识到了这点，



便采用了会因不砍人而少的连舞。这样就逼着你去打兵，体现了兵也是很重要的，更提高了快感。

操作 《战国无双2》的沉淀，取其精华去其糟粕，沿用的马匹设计，改进的武器设计，良好的技能树概念，翻滚，马跃，唤马的加入。取消了商店此类无聊的设计。

如果细心的玩家会发现，此代《无双》你不骑马问题不大了，不像以前你拿张飞跑跑你保证受不了。现在你倒不是非常愿意骑。

顺便提醒下各位玩家(或许地球人都知道了……)按Y键发动的强攻击有两种：分为按下和按住，在∞时非常好用。

帖子回复

drizzt_vie 所以现在觉得战马的"连舞维持"这个技能实在是太重要了……

库库鲁 提前载入是因为这次载入时间很长。最关键的打击感楼主一点没谈。画面好吗？我感觉很邋遢，都跟贴图一样，总归就是试验性质的作品。光荣的次世代无双还有很长的路要走。

ZephyrKiller 我并没觉得打击感有多烂，之所以会对打击感觉的差，主要原因还是敌人防御能力弱了。以前是磨的，感觉就很硬。

库库鲁 打人像在打空气不是防御力的问题吧，原来的无双打击感还不错。原来能做好到次世代就做不好？这纯粹是态度问题，我也是无双饭，再不好我也会去玩，我只是说这次"355"只是试验性质很重的作品，光荣要走的路还很长，要是再拿这种半调子来忽悠人，最后没人买账也是很正常的事。

※以上网友观点仅代表个人立场，与本刊无关。

大家觉得，刘备像不像这个人

楼主：iosw



楼主：个人感觉他们两个很像。



帖子回复

★曹孟德★ 哼哼，可怜的大耳贼。

jOSSITIX 这不是郭大天王么，正太型刘备？哇哈哈哈哈哈

稻穗信 99％相象，刘叔又有新外号

marth 我还觉得陆逊像古天乐呢。对大耳的爱一下烟消云散……

如果你想发表对《真・三国无双5》的观点和与大家讨论，不妨来我们的无双区转转！

相关地址 http://bbs.levelup.cn/showforum-24.aspx



levelup《真・三国无双5》游戏资料大收集

[UT攻略]《真・三国无双5》全战场（十九个）大巡礼
http://bbs.levelup.cn/showtopic-538011.aspx

撕了我一本，幸福千万人
《真・三国无双5》限定版画集高清晰度扫图
http://bbs.levelup.cn/showtopic-537584.aspx
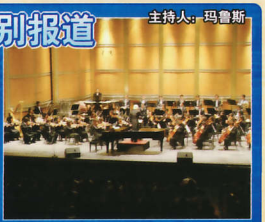
[UT攻略]《真・三国无双5》全系统完全解析
http://bbs.levelup.cn/showtopic-539850.aspx

[UT攻略]《真・三国无双5》全武将入手法
http://bbs.levelup.cn/showtopic-538562.aspx

《真・三国无双5》华丽攻略专题页
http://blog.levelup.cn/game/smusou5/

城赛快报 游戏音乐会特别报道

主持人：玛鲁斯



作为11月8日上海游戏音乐会的协办媒体，《游戏城寨》在网站上进行了全程报道，要查看详细的报道和一些图片、影像，大家请在levelup论坛的ACG音乐讨论&资源区查找。

小玛有幸也参加了这次音乐会，感受也颇多：虽然有很多不足之处，不过作为第一次在中国举办游戏主题的音乐会可以说是非常成功的，作为这次活动从开始策划一直到顺利完成的全程旁观者，确实感受到了中日主办方全体成员、演员等人的辛勤努力，也非常感谢他们的工作。

这次音乐会定位十分准确，照顾到了方方面面，既有交响乐，也有流行路线，更有偶像歌手（我想即便是游戏主题，恐怕听超过一个小时的交响乐就会有不少玩家站起来走人了），从各种小活动到盛大的音乐演出，我在演出之后采访了日方主办方的广田先生，他对这次的活动感到非常满意，还打趣的说"明年再办的话也恐怕很难超过这场了"。

这次开了一个很好的头，希望在以后的日子我们中国的玩家也能够经常体验这样的感动。

相关地址 http://bbs.levelup.cn/showforum-70.aspx

游戏音乐会主办方答谢信

感谢大家对本次游戏音乐会的支持！

作为一个平凡的玩家，我在现场与众多玩家一起经历了久违的感动与激情，当怪物猎人那雄壮的音乐响起时，我的眼睛湿润了，一个曾经遥不可及的梦想终于成为现实，我们做到了！

请允许我首先向我们年轻的团队致意：Jacquie 是你在台风来袭那天的决定使音乐会的举办成为可能；Maisie，国庆七天坚守在MSN边没有休息，辛苦了；Marcia，你为我们提供了太多的帮助；小年糕和肥罗，默默奋斗在剧场，你们是真正的幕后英雄；雯雯，一个人要照看4000本节目册也真是难为你了；Terry，谢谢你不分昼夜地设计宣传品；最后是Toffee，没有你对游戏的执着和对媒体的努力，我们不会如此成功！

谢谢各位媒体朋友对活动不遗余力的关注和报道，请大家今后继续支持我们，支持游戏业在国内的健康成长！

感谢MKD社团的大米及其全体成员，你们专业的Cosplay演出为横山的见面会增光添彩，更给晚上的音乐会掀起了小高潮！

再一次把我们最真挚的感谢送给每一位玩家。是你们，使那一晚的大剧院熠熠生辉，在国内的游戏业和演艺业都留下了光彩夺目的篇章，让世界，听到了中国玩家的欢呼和掌声！

这次仅仅是个开始，让我们明年再相聚！

冬瓜

上海城市音乐有限公司

UPTEAM两周年深圳部分成员聚会

天下聚会

主持人：玛鲁斯





两年了，不容易啊

不知不觉又是一年过去了，自UPTEAM在2005年10月23日UT成立以来已经过了两年，虽然晚了几天，但我们还是有一些成员（原有的和现在的）抽空聚在了一起为UT庆祝了两岁生日，不过遗憾的是大部分UT成员没能到场，希望有朝一日可以让UT的全体成员聚在一起为它庆祝生日。

这是一个还很年轻的团队，我们分布在天南海北，却被游戏和网络联系在了一起，两年来，UPTEAM创作出了无数篇游戏的攻略评测等文章，今后我们仍将如此，为广大玩友第一时间奉送各个大作的游戏攻略，不为别的，就因为我们热爱游戏，仅此而已。

UPTEAM，明年见！

天下聚会 会聚天下 http:// juhui.levelup.cn

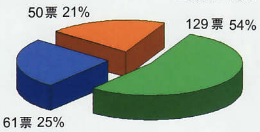
十一月下旬聚会预告

城市名称	云南昆明
聚会名称	竞速主题聚会，你够快吗？你够胆来参加吗？
聚会时间	2007－11－25
聚会地点	金马碧鸡坊好伦哥餐厅
聚会内容	用速度证明你的实力，11月竞速主题聚会即将华丽登场
联系人	游戏妖怪
联系电话	13987149769

城市名称	龙岩
聚会名称	天下聚会龙岩站，第1届玩家聚会
聚会时间	2007－11－18
聚会地点	活力果子（旧金叶大酒店边上）
聚会内容	PSP、NDS游戏比赛
联系人	月神侠
联系电话	13599505221

中国玩家调查 你对次世代FPS重视在线对战、单机模式变短怎么看？

主持人：光年



很好，网战是次世代的新特点，在线游戏才是FPS的精华所在。

不满意，在中国网络质量本来就不高，还是较长的单机流程比较实在。

可以接受，次世代的开发成本越来越高，流程不长也是情理之中，游戏好玩就行。

相信11月发售的第一人称射击（FPS）游戏《使命召唤4》一定让各位已经跨入次世代的玩家大呼过瘾吧。完全电影化的表现方式，良好的枪械表现，革新的Live对战，的确让人看到了次世代FPS的潜力。但是你也会发现游戏的单人战役模式并不像系列前几作那么长，尽管剧情节奏紧凑，但作为单机任务来说仅有6个小时左右的流程还是显得有点分量不足。这点很多国外媒体也略有微词。而之前的《幽灵行动：尖峰战士2》等同类游戏也表现出了在线模式加强、单机流程变短的情况，随着次世代主机纷纷配置了网络功能，很多FPS游戏的上网对战部分甚至超越单机部分，已经成为了新的重心。

到底现在中国的玩家对这一改变怎么看，接受度又如何呢？游戏城寨（levelup.cn）从11月7日到11月12日进行了为期6天的调查，截止发稿时，共有240名玩家参与了投票。在投票的初期，三个选项的支持票数差别并不明显。但随着时间的推移选择"不满意"的玩家票数渐渐甩开了其他的两个选项的票数。最终，这一群体以129票占据了总票数的超过半数，看来对于中国玩家，尤其是中国的电视游戏玩家来说，在线模式仍然不是他们最看重的部分，普及度也不够高。

相比之下选择"很好"和"可以接受"的玩家构成了另一半的意见，有61票投给了"可以接受"，可见玩家们对于次世代FPS的游戏素质还是比较赞赏的，所以即便流程不长也表示支持。另外表示支持的50票来自于FPS游戏网络化的铁杆支持者，他们对于这一类型游戏在在线对战方面显然有着更高的期待。可以看出中国的电视游戏玩家中对于网络化的接受程度正在不断的提高中。

想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看以下网址：

http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx



胜负师：蜘蛛的"业界乱弹"又来了！这次，这位"软组织"成员的文章偏向性有所克制，当然，对PS3不看好的立场依然存在。我问蜘蛛你为何要"倒索"，他的回答是我对索尼没什么喜欢或讨厌的，只是索尼当年宣传PS3时吹牛太多，误导了不少消费者，牛皮吹破了又不出来道歉。原来是因为感觉受骗而心生不平。其实，宣传里头有水分，在各行各业都有，一是消费者要擦亮眼睛，不可事事尽信；二是不要太执着于翻旧账，多向前看，比如当初无数人抓着599美元的小辫子现在还不是没人提了？一年后再回想起最近发生的所谓业界大事，各位可能只是一笑了之。另外两篇文章篇幅不长，但各有各的滋味，读后相信会有一些收获。总之，自由谈需要旁观者，也需要更多的参与者，我们期待您的加入。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

十一月乱弹



X360

X360在日本用了两年时间达到了44.7万的销量，相比前辈Xbox四年47.5万的销量勉强算个不错的成绩，值得注意的是，初代Xbox日本销量的四分之三是在第一年完成的，主机年度销量越来越少；而X360的销量的四分之三是在第二年完成的，主机年度销量越来越多。也许等X360的下一代主机发售时，微软的这代主机在日本能够取得100万台的战绩。

《光环3》的发售再次刷新了前辈的记录，引爆了人气，也为其他年底大作铺平了道路——笔者并不担心《光环3》发售以后X360的软件阵容后续乏力。今年年底X360毫无疑问会是软件销量的大赢家，圣诞档期（9月底到12月底）发售而最终销量达到百万的作品数至少有10个，将远远超过Wii——好吧，我承认原来看好全明星制作阵容的《蓝龙》和EA的招牌FPS《荣誉勋章：空降兵》能在今年过百万，现在看起来没戏了。个人非常期待的《兄弟连》和《分裂细胞》最新作也延期到了明年。X360游戏的种类非常齐全，欧美玩家最买账而国内某些玩家非常瞧不起的"枪车球"阵容依旧强大，每一类都至少有两款大作看家：枪有《光环3》和《使命召唤4》两大叫好叫座的猛将，车有《PGR4》、《极品飞车11》，球有《NBA 2K8》和《NBA Live 08》、《FIFA 08》、《PES 2008》等作品。美式RPG有《质量效应》、日式RPG有《失落的奥德赛》，音乐类已有狂销的《吉他英雄Ⅲ》、《摇滚乐队》，空战类有在日本引领X360周销量反超PS3的《皇牌空战6》，动作类有《刺客信条》。X360的这个阵容中也有不少和PS3共享的作品，可是X360版本装机量远超PS3，所以跨平台游戏销量的绝大部分会被X360平台收入囊中。等到明年春季《GTA4》的发售，X360还会依靠独占章节和网络的优势继续压迫PS3。







X360的"好消息"还有——彻底消灭了三红！现在如果主机挂了不再显示三红，而是两红两绿，这次就算微软消灭了三红吧。

最近传言《FF XIII》有跨平台计划，但我觉得微软游戏部门的负责人根本不必去攻关猴年马月才能推出来的《FF XIII》。想想SE的"胜马乘"战略，就知道"《FF》系列"一向爱惜羽毛，从来不会去完成力挽狂澜这等难度系数极高的动作，它要做的是锦上添花。老玩家们不必一再神化PS当初的胜利是依靠《FF VII》，PS主机出色的性能和营销策略才是当年的制胜之道。老谋深算的SE会让正统的《DQ》续作冒天下之大不韪地登陆NDS平台，看来不等到PS3大卖，又怎么会轻易推出看家大作？哪天《FF XIII》突然公布跨平台那也不足为奇。

PS3

截至11月4日，PS3在日本的总销量不过127万台。索尼，你已经卖了一年了，在主场销量仅为Wii的三分之一，领先水土不服的X360也不过80万台，在其他战场被任天堂和微软收拾的很惨：在美国的9月销量跌到X360的四分之一以下。这还不算，在10月29日至11月4日的这一周，日本市场销量竟然耻辱性地落在了X360后面！不过光棍节这天日本PS3有降价、主机同捆等利好放出，如果不抓住这次大好机会羞辱一下Wii的话……平井一夫真是别混了。

索尼说："2007年圣诞不重要，明年春季我们再出招。"我来翻译一下，索尼看见手里没大牌，2007年圣诞档期除了半试玩性质的《GT5序章版》，最多还会有一两款游戏的最终销量超过百万，被X360和Wii挤到一边，年底商战已经举了白旗。索尼希望于最早明年夏季才有的《MGS4》出来"井喷"或者"海啸"一下，血洗X360和Wii。当然了，PS3是台准备用上10年的主机，这才第二个圣诞季，现在依旧热身也不奇怪。几个PS3独占游戏表现平平：号称"4500人同屏"或者"万人同屏"的《龙穴》的媒体平均分为57.7分，自家的《PS杂志》打了5分，真是Unbelievable！《天剑》平均分81.1，只能算及格；而号称"次世代最强空战游戏"，拥有"容积云"等效果的《战鹰》虽然制作小组遭遇内乱，但是得分倒还不错，为84.1分。这几款游戏的销量没喷起来，卖了两三个月了，没有一款销量超过60万，加起来倒是有百万销量，难道这就是传说中的"百万大作群"？

而对手可是准备好了充足的弹药轰炸玩家的钱包——别的不说，X360独占的《生化奇兵》已经捞取了包括1UP、



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



GameSpy、Game Informer、GamePro等14家媒体的满分，成为年度最佳游戏的有力竞争者，销量又顺利超过百万。先不必说《光环3》，笔者感兴趣的是一个X360独占的《质量效应》销量能否秒杀近期索尼第一方游戏《审判之眼》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》和《未知海域 德雷克的宝藏》的总和？

PS3上市一年，当前仅有两款游戏（《抵抗》和《摩托风暴》）卖过百万，这是不叫座；看一下Gamerankings统计的欧美媒体评分，只有移植自X360且晚了整整一年的《上古卷轴4》的媒体评分在90分以上，其余的作品全部在90分以下，素质相对较高的游戏（平均分80以上的）不过24个，这24个游戏中PS3独占作品仅有6个，其他的几乎全部是X360的"共享版"，这是不叫好。发售已经一年，仍然没有一款叫好又叫座的独占游戏，索尼你颤抖了么？平井一夫说人们最大的误区是X360和PS3一样强大，我难得同意索尼半句话。去年索尼的一个宣传资料里说PS3的性能是X360的3倍，一年都已经过去了，拜托您施展出全部功力的三分之一做一个画面达到《战争机器》水准的游戏，OK？您说PS3实力尚未发挥，一年多了还没发挥出来，这实力到底有没有啊？

这个圣诞过后，PS3无疑还是会落后于两个对手，戏剧性的大逆转只有等待奇迹。而今后，PS3的独占大作很可能只剩下索尼自己的作品，跨平台大潮不可逆。

Wii

任天堂，你究竟做了什么？Wii主机靠什么大卖特卖……我看看……说真的，笔者作为画面饭实在不知道。大喷子彼得·摩尔投靠EA之后韩裔美国人肖恩·金成了X360业务的主管，这个哈佛毕业的东方人行事低调，令笔者看业界新闻时少了不少乐趣，好在任天堂北美的负责人雷吉和索尼的前北美负责人平井一夫及现在的哈里森还能给大家提供不少乐子。

我曾说过Wii主机在"枪车球"这三类游戏上毫无竞争力，果不其然，X360每个月都靠"枪车球"卖出去不少软件，而Wii版本无论是评分和销量都少得可怜。大家想想，"枪车球"这几种类型在欧美每年必然产生十几二十款百万销量作品，Wii却分不到羹，怎么可能像PS2那样在全世界完胜通吃呢？顶多是在日本完胜。在欧美市场，X360有"枪车球"的明显优势，将无忧无虑占领相当大的一块份额。这个市场目前不属于任天堂，以后也是如此。



任天堂的Wii主机在美国的销量略有下降，而在日本的周销量则猛烈下降，但仍遥遥领先另外两台主机。Wii在日本已经完全摆脱了缺货状态，美国市场的缺货程度也有所好转，充分说明了笔者原先的论断——Wii主机根本不存在生产能力不足的问题。台湾零部件制造商曾透露，由于集成电路芯片、PCB电路板等原料供应紧张，任天堂已经推迟了原定于7月份开始的Wii主机增产计划。这则新闻和索尼当初通过欧洲的零售商说PS3的预定量是X360首发时预定量的6倍，是去年Wii欧洲首发时的预定量的1.5倍有异曲同工之妙，同属吹牛加扯淡。和缺货一样，一切都只是任天堂在玩饥饿营销。对于已经定型的大规模生产的工业品来说，有三至四个月的时间做零配件的准备绰绰有余。不过任天堂现在多生产库存一点主机并非坏事，不然圣诞商战中北美货源会更加吃紧。



虽说《银河战士Prime 3》的销量不算惊人，但《GTA Ⅳ》延期至明年使今年年底的圣诞商战中的X360缺少了一个重要的筹码，虽然必然大卖的《任天堂明星大乱斗》延期到了明年，但硬件销量胜利的天平仍然稍微偏向握有《超级马里奥银河》的Wii。只是《超级马里奥银河》在日本的首周销量仅25万，这似乎有点……好吧，看看《塞尔达传说：黄昏公主》在日本也不过三四十万的销量，《马里奥》长卖是出了名的，这一作怎么着也应该向千万销量的《新超级马里奥》看齐。

即使过一阵子，Wii目前的主力软件类型——《Wii Sports》等游戏的吸引力减弱，任天堂早已留了后手，一则它放出Wii Fit再度提升主机的关注度和销量，二则第三方厂商已经结束观望，开始大量制作Wii平台的游戏，这将使Wii主机游刃有余，后劲不成为障碍。通常，看草往那边倒就知道风向如何，于是我们的"业界风向指示器"Capcom就将近几年在日本非常火爆的传统PS系主机游戏《怪物猎人》的最新作交给了Wii，同时Capcom宣告PS3版的《怪物猎人3》中止开发。这是第一个Wii所获得的第三方大作的正统续作，但不会是最后一个。明年如果SE宣布将《DQ Ⅹ》交给Wii，也不是什么大不了的事。

文 东方蜘蛛

我要我的滋味

"哇，这游戏还能这样玩？"

作为玩家，上面的这句话一定不会陌生。导致这句话的原因很可能就是目睹了一些游戏的另类玩法。那么什么是游戏的另类玩法呢？其实讨论另类玩法的定义没有多大意义，因为这属于仁者见仁，智者见智的问题，每个人都有自己的理解。但是要说另类玩法给玩家带来了什么的话，就难度方面而言，无外乎两种答案——增加难度或降低难度。前者的典型案例是：无伤（最速）通关、不使用某种关键道具、超低分通关等等；后者的典型案例是：强力道具无限使用、魔法无限使用、体力无限等等。前者是对毅力、技术、向上精神的展现；而对于后者，即使是再巧舌如簧的人恐怕也不得不承认那是一种宣泄的表达。对比二者，虽然我承认适当的宣泄也可以带来快乐，不过我还是更愿意去评述意义更加积极的前者——增加难度的另类玩法。

虽然同样是难，但是另类玩法和玩一款游戏的最高难度模式是不同的。后者属于游戏本身自带的东西，想玩便可以玩；而另类玩法则是玩家对于游戏的一种新发现和新理解，是对自己潜能的发掘，也相当于是对玩法的进一步开发。单纯从难度方面来说，另类玩法属于自己给自己找麻烦，属于"自废武功"。对于那些游戏达人来说，将游戏的最高难度打通已经不是他们玩游戏的最大动力了，挑战极限，完成"Mission Impossible"才会给他们带来快感，所以就有了华栋的FC老四强极限演出、烬天堂攻略组时常上映的热血最强等等。也许在游戏传媒无比发达的今天，见识了太多的我们并不会对某款游戏另类玩法感到太过新奇，但是那些达人的表演还是在时刻影响着我们，他们勇于创新、锲而不舍的精神和神乎其神的技术还是值得所有玩家敬礼。不过发现进而体验另类游戏的别样风采并非只是达人的专利，我们这些普通玩家同样可以，因为游戏是属于大家的。而且与达人长期致力于某些游戏的深度挖掘，有可能形成固定的思维模式相比，普通玩家的思维更加开放。对于一些达人玩家来说，游戏玩到这份儿上，可能发现某种另类玩法并不能让他们太过欣喜，甚至可以说，长期的游戏经历让他们更多地将发现另类玩法视为一种本能甚至是任务，任务的完成才是他们最大的快乐源泉。而普通玩家在发现另类玩法时，新鲜感会非常强，进行游戏时，也只是单纯的体验一种新鲜的游戏感受，至于能否完美通关，取得某种程度的成绩并不





是关键，所以更容易从另类玩法中体验到乐趣。

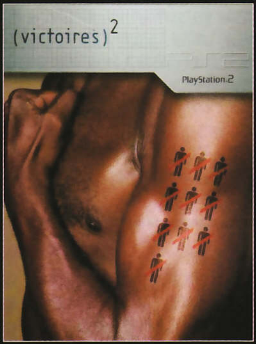
其实发现游戏的另类玩法并不是一件很难的事，一个十分奇妙的事实是：游戏会指引我们。也就是说，某些游戏的设定就是在告诉玩家——这游戏还可以这样玩！在理解游戏理念的基础上只要善于观察，敏于思考便会有所收获。这里拿我玩PSP游戏《天诛忍大全》的亲身经历来说。因为时间观念强（暂且让我这么说吧）而且不擅长潜入式作战，所以我时常被敌兵发现，于是索性与敌兵正面交锋，虽然伤痕累累，却也乐在其中。而随着游戏的深入，我发现有的场合根本就没有足够的掩体，极难隐藏，既然如此还不如针锋相对。在一次暗杀不成，与敌人短兵相接时，突然有一种奇异的思绪划过我的脑海，虽然知道游戏的理念是潜入杀敌，但是当被敌人发现后，游戏为什么不算玩家Game Over，而要设计与敌人的正面交锋呢？而且既然在正面交锋中可以取得胜利，那为什么不去尝试“见人杀人，见佛杀佛”的玩法呢？谁又规定《天诛》不能当成《无双》来玩呢？况且与每关的BOSS见面时又得靠真功夫去击败，那为什么不用杂兵去练练身手？带着这样的一种新的思维方式我又一次开始了游戏，虽然在同时面对数个拥有“一击必杀”的上忍时我还是有些吃力，但是随着渐渐的适应，我的正面交锋技术已经到达了很高的水准，不仅如此，我还发现了彩女的正面“一击必杀”本领，自此以后，不要说上忍，即使是最终BOSS鬼阴我都不放在眼里，顿时有了一种“天下无敌”的感觉。游戏结束时，虽然不像我的同学那样因为遵循传统打法拿到游戏中很高的评价和道具，但是能够体验一种独特的游戏感受已经足够了。

对玩家来说，一款游戏，不管其内容多么丰富，多么的耐玩，它的容量总是有限的。与其过多地期待游戏本身的庞大或续作的进化，还不如换一种思维。当你将一部游戏用常规打法顺着流程按部就班地通关了N次，进而将全部隐藏要素收入囊中后，想必对此游戏再有爱的人也会觉得腻味。此时不妨思考一下游戏的另类打法，因为它不仅可以为你继续榨取游戏的剩余价值，还可以带给你别样的滋味。

最后，大家不妨和我一起联想一下这样的场面：长时间的游戏让你对《WE》产生了厌倦，怎么办？那么请进入阵容调整界面，将本队球员的位置进行一次大换班，比如让前锋当门将，再把门将调到前锋位置，然后开始游戏……当你看到罗纳尔多披着门将特制的球衣，龇着那对硕大的兔牙大声呼唤队友进行布防时的紧张劲儿；当你操纵着布冯、迪达这样的身高超过190cm的大个子在对方禁区里施展细腻的脚下功夫，费尽九牛二虎之力过了对方门将却用标准的门将脚法将打空门的球踢飞后，看到他们无助的神情，此时的你是否已经笑得合不拢嘴了呢？

文 阳光成员 原墨

创新非图腾



从某种程度上来说，现在的任天堂比火箭队老板亚历山大更适合拥有这支NBA球队，在最近一年间，NDS和Wii保持着火箭升空般令人惊异的发展势头。而致力于硬件革命的索尼却举步维艰，这让很多支持它的玩家感到沮丧。笔者听到的一种最极端的言论是，“2008年的游戏产业将由两坨NGC、一台CRT电视以及一群鼓噪的玩家们所组成。”这一具有强烈宣泄色彩的观点，蕴含的潜台词是理念上的投机取巧难以掩盖技术上的倒退。硬币的另一面，“花瓶类”游戏的不断涌现，被归咎为偏执于机能的游戏硬件厂商，盲目技术扩张造成的恶果。在舆论上，创新因素逐渐成为左右次世代游戏主机胜负的砝码，不同阵营的玩家也乐意于以自己的喜好来定义创新。在这场个说个话的争论中，创新本身的概念变得愈发支离破碎。

画面、音效的进步是否能归结为创新？技术创新为何难敌理念创新？创新真的优越于其他的创作元素吗？在弄清这些答案之前，我们有必要先来讨论，创新到底是什么？近年来，很多游戏业者，媒体和玩家们毫不掩饰对创新的盲目崇拜，在游戏产业中营造出一种所谓的“大众幻象”，似乎只要拥有创新，成功便触手可及。然而四叶草的夭折，再次验证了对创新认识上的误区，创新并非是一款产品变的与众不同的惟一途径，更重要的，创新本身也并非就意味着创造价值。笔者在这里无意诋毁创新，而是要强调创新并非是高高在上或者遥不可及的事物。创新的基础，恰恰是认为创新并不比其他活动更高明，更复杂。

促使宫本茂制作一款创意游戏的动力，往往是“这个想法很有趣，值得尝试”；《007》电影的拥趸小岛秀夫希望《潜龙谍影》和电影有更强烈的互动与融合；自小喜欢模型、玩具屋的威尔·怀特创作了颇具“个人圆梦”味道的《模拟人生》。这些游戏大师很少自我标榜创新，因为说到底，创新并非图腾，而是近似于一种一厢情愿与个人志趣的产物。无论是《莎木》开创性的QTE系统，还是《汪达与巨像》独特的BOSS战，再到NDS触笔操作所带来的全新游戏体验。创新的本质没有大小、优劣之分，它不是宣传策略，也不是成功的方法论，而是一种心理状态，希望用户的产品体验能够更舒适、更爽快一些，而愿意因此作出各种尝试。就是这么纯粹，这么简单。

“像比尔·盖茨、史蒂夫·乔布斯这样的人，大学都没毕业，他们不去创新，还能去搞什么？”虽然这只是一段流传于坊间的笑谈，不过却清晰地揭示出创新的另一项动力：生存。NGC的惨淡经营，激发了任天堂这家百年老店的斗志，看似剑走偏锋的NDS和Wii，实际上恰恰与创新的趋势相吻合，由一味的创新，逐渐转向为玩家提供真正需要的内容，能够在今日游戏产业取得成功的产品，是那些能够满足玩家需求，而且常常在玩家尚未意识到的时候就满足其需求的创新产品。与之形成鲜明对比的，是索尼昔日赖以成功的“工程师文化”——由精英工程师驱动的打造冠军产品的模式，依靠的是设计师的天才和努力，而不是对市场和消费者的敏锐洞察，固然这种模式对想像力的发挥限制较少，但脱离了需要的创新，或许只能成为空中楼阁。

当人们了解到PS3 Cell处理器和蓝光光驱强大的性能时，通常的评价会是“NB！”，而当他们看到拿着遥控器手柄手舞足蹈的玩家后，大概会脱口而出“哇！”，如果说前者体现的是惊叹，那么后者更多的是一种跃跃欲试的心情。事实上，无论是技术创新，还是理念创新，需要倾听的是玩家的心声，振动手柄的回归，也预示着索尼放下身段，将尚未真正完成的“创新”进行到底。而对整个游戏产业而言，只要我们依然相信且渴望“明天的游戏”会更好玩，更有趣，那么，创新就不会结束！

文 Delphi





游风艺苑

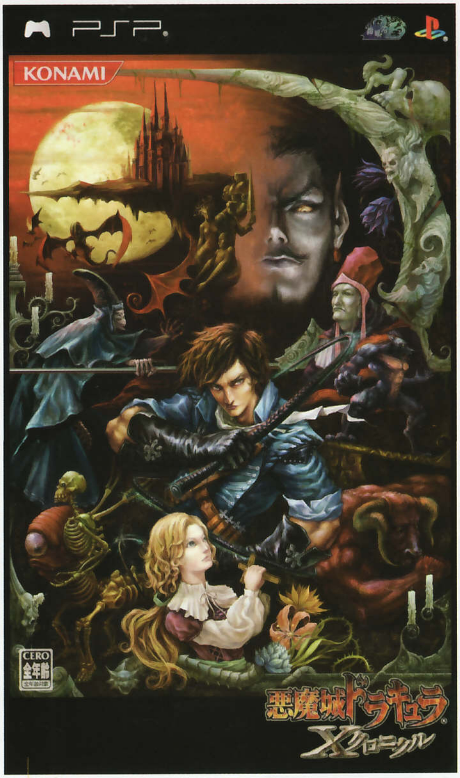
栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

GALLERY OF GAME STYLE

一刀有话说

“我是我儿子的爹啦！”最近多哥喜得贵子，在此先送上祝福，愿小多边形在多哥多嫂的精心呵护下茁壮成长。可能有人要问为何要在此处谈这个话题。事实上，随着年龄的增长，在各种来自社会与家庭的责任和义务——比如成家立业、结婚生子等逐渐摆在眼前时，对我来说，“将来的路该如何走？难道做一辈子游戏人？”等问题逐渐突显。想来那些立志成为游戏插画师的朋友们将来也会面临此类问题，不过，在这里本刀想说：为了理想而奋斗，这一行为本身就是人生价值得以实现的过程，既然有了目标，我们要做的，就是付出120%的努力，大踏步前行即可。



北京·猫眼石

《恶魔城X 编年史》的推出，在系列FANS中引起了强烈反响，相关画稿纷至沓来，这幅水平不俗的同人版封面便是其中的代表。海报式的饱满构图以及娴熟的上色技法使作品显得非常专业，但人物面部细节处理有些小问题，算是白璧微瑕。



广州·NCVG

血红十字架、骷髅堆中布满弹孔的棺材、目光冷峻的青年，这一切，伴着人物迎风飞扬的白发，为眼前这幅原创插画带来了强烈的末世气息。而作品中的其他细节，如带着浓重科幻色彩的枪械、棺材外瘦骨嶙峋的手，仿佛在诉说一场惨烈的战斗。显示了作者独具匠心的构思。



上海·K.II

也许是为了突出人物的悲剧色彩，《战国无双2》中的阿市尽管仍以少女造型示人，但相对前作，少了一丝天真烂漫，多了几分忧郁和哀伤。右边这幅风格清新的同人作品，通过略带忧伤的眼神，将人物的气质捕捉得颇为准确。



南宁·Bt奇男

“Heaven Trooper（天堂骑兵）”是《MGS4》中奥塞罗特的私人部队，在官方资料中，这支队伍都是以武装到牙齿的“头盔＋紧身服”形象出现。不过作者Bt奇男在创作中有效地发挥了主观能动性，“还原”了这些火辣女郎的真实面目，天使面孔魔鬼身材，再配上特种作战装备，性感得一塌糊涂。



北京·宣扬

在十多年前混迹街机厅的玩家心中，“《街头霸王》系列”有着难以名状的特殊意义。最近《街霸IV》的突然公布，重新唤起了街机仔们的“《街霸》情结”。这张出自老玩家之手的的“3.3版”豪鬼，画风几可乱真，对系列作品的深厚感情跃然纸上。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

廣告已屏蔽

697354

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

插画：阳光成员 无常量　主持：纱迦&玛娜



★由于189期"互动信箱"中的"特企"两字不小心被打成了"特旗"，于是我们意外地在本期的读者来信中发现，虽然有40%左右的来信正直诚恳地将这个错误挑了出来，但却有高达30%以上的读者都不约而同地将"特企"写成了"特旗"，更有几名有才的读者在信上大书一挥：我不知道特旗是什么，所以无法打分……

★上期助威棒送出之后惊人地大受读者好评，所以我们决定在之后推出一系列助威海报、助威卡片、助威XX赠品计划，大家请期待——好吧，上面只是随便说说罢了，不过可以看出赠品果然还是旧不如新哪。

★经常有读者来信询问为什么"读编往来"的前言图都是动物，其实也没什么特别原因，只是因为动物图比较可爱，可以让人感到轻松释然。如果读者在看到前言时能够轻松一笑，我们的目的也就达到了。

★自从ACE飞行员在路上看到一只流浪猫，D·S养了只咬人猫之后，来信和我们分享自己宠物照片的读者也越来越多了，大家纷纷将自己的饲养经验锦囊相授，整理一下足够做一个"饲养猫狗秘诀100法"的大特企了。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

现实是残酷的

《使命召唤4》(5人)

以为狙击手百发百中只是你们这些小市民一厢情愿的看法而已！

——向众小编演示《COD4》某狙击关卡失败N次后遭来一片嘘声时，ACE飞行员如是说。

万事均有可能

《职业进化足球2008》(4人)

只有想不到，没有做不到！

——操纵小罗在30米外背对球门用脚后跟挑球入网的D·S如此感慨……

最近编辑部内出现最频繁的游戏

《真·三国无双5》(6人)

张飞："鬼呀！"(看见刘备剃光胡子后的奶油小生扮相)

刘备："这么英俊潇洒你说有鬼，真是没见识，呸！"

——《真·三国无双5》大话西游版

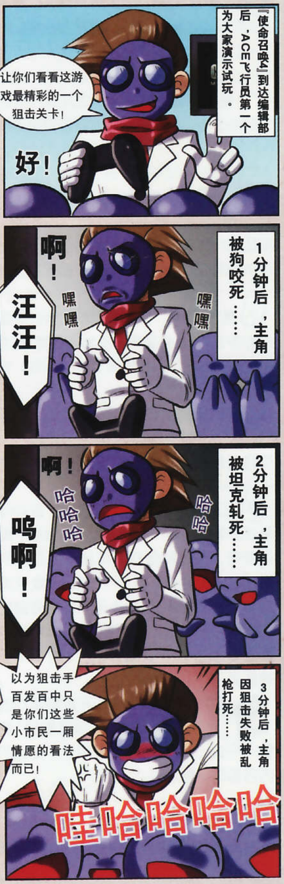
热裤、轻纱、高跟鞋，曼妙的姿态、销魂的惨叫，依旧雅依旧华丽。

——觉得张美人越来越妖孽的邪魔天使

玩《真·三国无双5》，没有因为，没有因为，没有因为！(参考《真·三国无双2》主题歌)

——胜负师

悲惨的狙击手 插图：星仔



最八卦的找碴信

武汉　詹奕晨：在纱迦的TGS游记中Part4第二段第二行写道："我的多边形便急忙……"看到这里，我都快笑翻了，多边形什么时候成纱迦的了？难道他们之间有什么神秘关系吗？

！

猛拍一砖

Cliff：190期《恶魔城X历代记》攻略里，Stage 7完了以后的居然还是Stage 7。

可能性1：恶魔城出现了新BUG——无限循环。

可能性2：最近大家玩《CCFFVII》玩上瘾了，数字上限就是7。

肇事者

最大惊小怪的读者

广西　黄琳琳：《怪物猎人3》Wii独占真是惊人啊！惊到我写不下去了。

爱心撤旧书

昆山　詹育晋：苏州的学校生活很好，这里有许多昆山买不到的书，我很开心，因为每次买不到都要去邮购，而且要等2个星期。但是这里又是书的坟地，有多少旧书布满灰尘被人所遗忘，最后进入垃圾桶，如果没有遇到像我这样的人去找到它，它就失去了"存活"的价值，我很心疼，以后没事就去找找那些老书旧书，将它们带回家。

我这里还有数百本老旧杂志，你想带回家吗……？

误解最久的读者

广东　何裕贤：本次在影像中见了好多小编的"真实模样"！但纱迦明明是boy！怎么书上小编图是girl？

ogarmi：190期买来，见书内有一塑料袋，欲扔之——发觉原来是一类似气球之物，回家狂吹，不见进气，头晕，欲烧之。突发其想用吸管吹之，进气，送了给表弟。表弟用之狂敲，噪声不止……建议：下次最好配上一根吸管……



下次他敲的时候，你可以再买一本杂志用助威棒和他对敲。

你不觉得吸管夹在书里很脏么……我们的书要通过各种交通工具才能运往全国，你可以想像一下那根吸管里会有什么东西。

常州市 刘颖：好不容易9月1日过去了，现在对EVA不像那时那么疯狂，结果十六夜那个"一石激起千层浪"又激起了我的神经！《序》9月1日上映，2号开始就去搜枪版，3号下到了"盗听版"，然后就等呀等呀等，直等到10月都没有枪版的影子……伤心……看到那篇报道更伤心……orz

好不容易10月过去了，现在对《EVA》不像那时那么疯狂，结果看到你的来信又激起了我的神经——扯平了orz……开个玩笑，其实现在16时常还会放那两段预告片画饼充饥，不过DVD发售后我们的"EVA热"就要真正开始了！

重庆 霍然：能不能把以前和以后杂志光盘中的各音乐(背景音乐、菜单音乐等)在书中或在网上列出名字，方便读者查询、下载？求歌帖子很多，回复很少呀！

全部列出来感觉有点夸张，就好像要把杂志中所有图片都列出处似的，不过主要音乐是没有问题的。

江苏省 刘思远：UCG快出了近200期了(貌似还要等到明年……)，200期时就做一期加厚特别版吧。最好和合刊一样厚，赠品至少四张海报、三张大容量DVD，DVD里还要收录关于编辑部的趣事的影像(包括小编们在攻略游戏的过程中出现的种种失误的搞笑影像，UCG200期庆典影像等等……)，让我们读者们好好享受一番精神盛宴^^

你真的觉得"小编们在攻略游戏的过程中出现的种种失误的搞笑影像"是精神盛宴……么……200期的特别版是一定有的，不过内容暂时保密。

内蒙古 费思超：我因为喜欢UCG，就爱屋及乌喜欢你们送的各种东西，喜欢海报就要往墙上贴，贴的时间久了海报就会掉，掉了以后就会留下难看的双面胶痕，这个一直是在下头疼的问题，不知道有没有解决方法。

方法总是有的，1.不用双面胶贴，改用钉子钉；2.有双面胶痕也没关系，在胶痕上贴另外一张海报挡住就好了；3.不贴海报，改贴双面胶，满墙都是就不觉得难看了；4.用个小夹子夹起来吊在绳子上，随时可换；5.干脆不贴。

洛阳 zzz：光棍节送给我们一人一根棍……你们什么意思啊？太不厚道了吧(-_-)！在此号召全体单身玩友到编辑部门前静坐，以示抗议！不过还好，加上去年(还是前年？记不清了)送的那一根，总算能凑成一对了，真是不容易啊……

首先，恭喜您成功入手隐藏武器"双节棍"；其次，我们明年光棍节不送棍棍了，改发好人卡如何？

兰州 梁栋：在UCG上除了"特别企划"之外，我很少能看到多人合作完成的作品，所以我个人推测UCG的内部组织形式是类似于农村家庭联产承包制的"个体联产承包责任制"，采用公开招标的方式，某个项目由该项目的竞标胜利者全权负责，一次最大程度地发挥个人能力，避免资源浪费。

完全错误。其实我们的任务分配形式只用"抓壮丁"三个字来概括就足够了。

yozuka：大学毕业后在家一直补游戏，结果现在背弯了，脖子也疼的不敢动了。不知道各位小编们有没有这种职业病，你们都是怎么来预防犯这种病的呢？

长期注视屏幕、坐姿不良、肌肉处于紧张状态确实容易引发颈椎上的疾病，所以每玩游戏1～2小时就起身运动休息一下是比较好的方法，另外就是不要长期对着屏幕坐着。至于编辑部里有这种职业病的小编也不是一两个了，估计要用木棒把上半身绑起来纠正坐姿才能有效吧……



上海 杜瑞凌：关于D・S在小编寄语里面的问题，3个月的小猫是要锻炼了呀，它也蛮"勤奋"的估计，有的小猫就不怎么喜欢"动"，这样不聪明的，和我们人是一个道理呀。所以要多关心它，弄点毛线球啦木条啦给它，陪它玩，自然就不会光顾着咬人了……推荐猫粮里附送的逗猫棒之类的东西。



北京 郝鑫：D・S，190这期的"编辑部落"太强大了！当我看到你掐着小朋友的手说："你知不知道什么叫做礼貌？"这个桥段的时候，着实被你的型男形象彻底萌到了！，您以前一定是混XX组的吧！啊？一定是吧？最后说一句，关于你家三个月小猫咬人的问题，我有如下解决良方——你也咬它，让它知道出来混终究要还的……

早试过了，没用。



◀中川翔子吞猫图 D・S你……

哈尔滨 魔伦豆：这几天恶补了前几个月落下的UCG，惊奇的发现了UCG的新作用——减肥。详细过程如下：

(1)骑车在哈尔滨各大书摊收书，运动量暴增，减5KG。

(2)看书忘了吃饭，减3KG。

(3)经常熬夜坚持看书，面黄且发长，减2KG。

总结：经过近一个月的恶补，成功减掉10KG，UCG万岁！

珍爱生命，远离不良阅读习惯。

周圣贤：至体重升级后的玛娜姐，独家减肥秘技哟～想不想知道？想不想知道？想不想知道？哈哈哈～条件很简单，一台PS3就可以了，很便宜吧？

不想。你会说"送PS3给我之后就会因为没钱吃饭变瘦了"是吧，我才不上当呢。

一生的神作

恭贺多哥一生的神作终于诞生，也同祝他能顺利解开这个神作中的所有成就——一生的神作当然要用一生来解！吼吼！

你炎叔叔为你起了几个好听的笔名：小多边形、多小边形、多边小形、多边形小……

恭喜多边形。接下来就剩生女孩和生龙凤胎的成就还没解开了，加油！

多哥又进入了新的人生阶段，恭喜恭喜：）

多边形“一生的神作”终于诞生……下回他再拒绝我邀他去踢球的理由就更名正言顺啦！多爸爸加油！

曾经有一份账单，我没有算清楚，等你有了儿子之后才让我追悔莫及。如果老天再给我算一次的机会，我会对你说我一定用计算器。

多哥Good job！以后再有读者来信炫耀自己女朋友，我们就可以炫耀小多多了。

祝多哥的“神作”健康成长！等小多边形会爬的时候，在他面前摆上次世代三台主机，看他先抓哪个。

恭喜多哥喜得贵子，小多边形的嘴巴和他爸长得好像，真想捏一把。(^_^)

虽然老多的年纪不是编辑部最大的，但结婚、生子却都领先一步。我呼吁，UCG众兄弟姐妹要赶快迎头赶上啊！

因为《美少女育成计划》总是无法通关所以才毅然决然转为进行“美少年育成计划”了么……多边形，你堕落了……

生儿育女是人当尽的义务，可让我做这件事还有太多不确定的因素，在这方面，我佩服多哥的勇气和实力。

祝多哥喜得贵子！多边形数量增加了，次世代真正到来了。



明年，我想看到……



每年即将结束的时候都会有很多读者上帝给我们提出各种改版意见，虽然要承认，大多数时候这些意见实施起来有各种困难，但是仍然为杂志的不断进化带来了无限的可能。至于今年的意见也是众说纷纭，下面就让我们来看看大家的意见吧。

紧跟时事类

李铭艺：或许可以弄一个奥运倒计时之类的栏目吧～还可以做一些关于奥运周边有趣新闻的栏目，例如：面试做奥运火炬手又多少人，最大年龄的是谁？或者历届奥运会，那一年的什么什么之最？又或者中国第一面金牌是那一年，第一个打破纪录是谁等等。

天津 付金胜：2008年已经在向我们招手了，在这新的一年我们要迎来期盼已久的奥运会，所以我建议应该设立一个板块，每一期介绍一种运动的发展历史并介绍这项运动的游戏。在游戏的同时还可以补习一些知识，两全其美。

[喂喂……你们真的觉得这样好吗？]

视觉重视类

武汉 詹奕晨：今年的小编造型虽说很创新，但是走上了复古、朴素的道路，看多了就很不舒服，真希望回到2.5D的时代啊。

长沙 汪函：强烈要求男女平等！封面多上美少年图片！越清凉越好！

四川 宵星：封面好像除了汉字没有其他很特殊的标记让人一眼就知道这是《游戏机实用技术》，我的意思是一个徽章型的Logo。

[看得出来关心视觉效果的提议相对来说执行难度都比较小，另外，全新的小编形象已在设计中，请大家期待。]

关心现实类

广东 神仙：以后可以多加一个“读者来找碴”的专栏，找到一个奖金5元，呵呵。

玉林 陈安：鉴于女性玩家的稀有度，希望专门开辟有关女性玩家的专题，相当于采访的类型，当然，最好附上一张靓照，图文并茂嘛。

天津 朴俊：其实只要每期送上10台PSP，我也就什么都不要要求了，真的。

[意见主要集中在主机、钱和女性玩家上，大家真的很率直啊。]

构思特别类

湖南 杨寒：本人希望开设一个栏目登那些Galgame的小说和翻译(或许太贪心了)。

李迪：我就说说我的一个很不切实际的想法吧，我姑且说之，你姑且听之，可以把每期的UCG分成三本：前线狙击、特快专递、攻略研究算一类；特企、特稿、新闻专题算一类；别的再加起来算一类，价格就可以降下来，对于不同需求的人也可以各取所需，不必要花出多余的钱。

深圳 李广深：“读编往来”的形式也该改改了，不能每次都是读者和小编们在纸上交流嘛，不如这次改版咱们就做一个“读编往来影像版”，各小编轮流登场和读者闲话家常，这样多亲切。

Evangelion：我希望来个UCG众位(注意是“众位”不是“某位”或者“某些”)的糗事大报告，越劲爆越好～啥？没有？来人啊！给我来鞭子，蜡烛，Wii手柄来……

[嗯，确实让人很受启发。]

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、总第166～168期、总第173期、177～181期、184～186期、总第189～191期，定价9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第187·188期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第22、25辑，定价14元。《游戏光环DVD》第20、21、28、29辑，定价8.8元。《游小说》第3、5～9辑，定价9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价28元。《XBOX360玩家专门志3》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第72～76辑，定价8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。《口袋玩家》第1、2、3辑，定价16元。《PSP专辑》第3辑，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



◆11月6日真是个好日子，在这一天之内《使命召唤4》、《真·三国无双5》以及《寂静岭 起源》同时降临，直接导致火云不知道该先玩哪个好。想想月中还有《刺客信条》、《德雷克的宝藏》、《摇滚乐队》、《质量效应》……神啊，再多给我点时间吧，或者来个中村的穿越能力也不错。

◆下载了《WE2008》的DEMO之后发现掉帧的现象得到了很大的改观，至少现在的回放我是可以接受了，而且亚版还有日英双语，不过到时《PES2008》的大师联赛进度就要荒废了，好容易才将球队评价从D升到S呀。

◆除了有唐泽寿明与香取慎吾这样的大牌男星助阵之外，《神探伽利略》第3、6集的客串女星分别是广末凉子和掘北真希，第4集还有苍井空出镜，虽然一分钟之后就被杀，但是，很强大……

◆D·S的第2条寄语纯属娱乐、仅供参考。



★虽然每天都吃两颗梨，而且常吃龟苓膏、凉粉、凉茶之类去火的东西，但是仍然每天牙龈出血，经常口腔溃疡、喉咙痛，油炸辛辣的东西怎么就那么毒呢？为什么喜欢吃的东西都是上火的呢？怎么就没有能治上火的药呢？中午去药店买治喉咙痛的药，发现药店里全都是卖去火类中成药的，而且陆陆续续进来的人大多是溃疡之类症状，看来溃疡这种东西真是害死人啊。

★终于到了一年中最炎热的季节，没错，就是冬天；在密不透风的写字楼里，夏天可以开空调所以没有什么热不热的，但是一到冬天，那个闷啊，电脑呼呼地散着热气，空气又不流通，一到下午就被闷得头昏脑胀。

★突然对《刺客信条》的剧情很感兴趣，热烈期待小说版！



◆"355"里我家张美人居然没有无双模式，气死人，这就看不到他优雅华丽的剧情了！虽然在其他人的剧情里能看到美人很kuso的表现，但没本人的无双模式怎么玩都不是滋味。另外，小渊渊更加可爱，真想看他在地上滚来滚去。(=。=)

◆《FFTA2》继续中，虽然是连一百个任务都没做到的龟速，但已经好久没有这样仔细地玩一款游戏了，现在战前准备比一场战斗花的时间都长。



◆《现视研2》第五集果然很强大，看到各美形人物再听到声优们那深沉的语气，我真怀疑自己是不是看错动画了。雪野五月女王般的声音真是太好听了！



□感谢你，陪我走过我生命中三分之一的路程。十年之前，我不认识你，你不属于我，十年之后，我们还能相濡以沫。要说的太多，能说的太少，这一刻只剩下万种温情。

△感谢你，在我们相爱十年的时候，送给我如此珍贵的礼物，他值得我们用一生去守候、去关爱、去栽培。再多的话都已经显得多余，这一刻只剩下回忆与感激。

○感谢你，愿意走到我们中间，给予我们这份荣耀来把你抚养长大，不管这是上天的安排还是命中的注定，任何语言在你诞生的那一刻都显得无比苍白，这一刻只剩下百感交集。



×感谢你，感谢你们，感谢所有人，多年来的支持与鼓励、批评与鞭策、爱护与帮助。回望这几年的岁岁月月，我只觉得无比的幸运，承蒙错爱，无以报答，这一刻只剩下感激涕零。



Ⅰ本期个人大事：盼星星盼月亮，终于盼到了我三十岁生日，以后我的年龄就是"头文字3"了，呵呵！为表庆祝，停止更新了一年零八个月又二十二天的博客"胜负未分"(http://blog.levelup.cn/members/SFSUCG/)重新开张。最近"老胜"(刚来编辑部时我自称"小胜")更新得还算勤快，请各位有空来坐坐。

Ⅱ本期特别提示：GOUKI去上海采访游戏音乐会时，遇到了好几位读者都说想要购买《游戏·人》五周年那一本，想必这几位读者没有留意每期"读编"里的邮购信息。《游戏·人》第25辑存货还有一些，总之是欲购从速。

Ⅲ本期郁闷：本来美国编剧罢工和我们没什么关系，咱也乐得隔岸观火，可没想到遭灾的美剧名单里有《英雄》，第二季演到11集可能就硬生生"大结局"了，《HEROES》的粉丝和我一起默哀吧……

Ⅳ本期语录：在博客里说起胜嫂在超市被人搭讪，胜嫂说自己已经结婚，那人说什么都不信。有网友回复："前几个星期我妈也遇到了同样的事情！"这……阿姨驻颜有术，胜嫂自愧不如>_<



★《COD4》确实是神作，FPS果然是体现次世代机能的最佳游戏类型。目前X360版已经完美，但由于PS3版严重缺货，因此不是金会员的16只能干看着GOUKI他们在网上酣战流口水……

★要用一个词形容本月的话就只有"井喷"了——《超级马里奥 银河》、《COD4》、《真·三国无双5》、《刺客信条》、《生化危机 安布雷拉历代记》以及《SD高达G世纪 战魂》等等，各个机种、各种类型都有得玩——很久都没有这种面对一大堆游戏无从下手的感觉了。

★由于某种"机缘巧合"，16丢了PSN的主账号，不过幸好一直都在吃白食(没绑信用卡)倒也没有啥损失。在转移游戏记录的时候发现居然"多罗电视台"的记录禁止复制……

★强烈推荐《现视研2》的第五集，继漆原智志加盟OP制作后，在第五集中众人的耽美版更是由りんしん绘制的，而剧情方面则是"由宅变腐"，让人看得从头笑到尾。



◀玩了《COD4》的人一定能认出这张图。



〓关于上期提出的我家小猫总乱咬人的问题，许多读者朋友们纷纷在回函中提来了各种实用的解决方法，目前效果显著，代我家爱美谢过各位啦！^_^

〓UCG酒委会第九届全体酒民代表大会日前胜利召开，会上再次确认了以晴天同学为会长、D·S为名誉主席的会议纲领，并于会中挖掘出新星火云——连喝六瓶青岛后依然若无其事的强人呐……—v—b

〓《真·三国无双5》再次向我的钱包发出了严重挑衅，我不知道自己的理智防线还能坚持多久……>_<

〓【子曰：父母在，不远游，游必有方。】很多人认为此句与现代社会不适应，觉得孔子迂腐。但在此句中，我实在看不出孔子有不让人出外谋生、求事业的意思。须知古文文字简约之至，其意需要从整体上去体会。孔子并不是反对出外谋生追求事业，只是告诫弟子，心中要能体会父母的挂念之情，常常向父母汇报在外所做的事情和家庭的情况，好让父母放心。各位漂泊在外的游子当深悟之。



◀镰蟹S+水龙U混装再搭配上狩猎笛……魏文长终于也加入到怪物猎人大军了！XD



★这代的貂蝉和甄姬造型很赞，没想到动作居然是一样的，对于偷工减料成这样的光荣我只好无语。另外，和一大帮网友一起研究《真·三国无双5》秘密还真有乐趣。

★《使命召唤4 现代战争》、《刺客信条》、《贝奥武甫》、《质量效应》……这个月好玩的美版游戏还真多。其实进入次世代之后，游戏画面的进步早就已经超越美日风格游戏之间的隔阂了，就算你是一个标准的日式游戏爱好者，也很容易在如今的美式游戏中找到足够多的乐趣。相信我，没错的。

★这期因为《真·三国无双5》的提前推出，打乱了我的一切计划，这期好像除了工作啥都没干，我现在好想睡觉……



◀听了这么多伊藤由奈的歌，今天才发现原来YUNA是美女。《Urban Mermaid》MV里的造型让我有惊艳的感觉。（大心）



本期主题：依旧繁忙的11月

1.晚上一个人在家玩《寂静岭 起源》，原本正兴冲冲地冲在阴暗的走廊上，突然之间画面蓦地一闪变成一片黑白色，惊得我浑身不禁抖了一抖，汗毛都竖了起来，以为接下来就该到"《零》系列"惯有的"一黑白就即死"部分了，结果只听到几句话外音的对白就又恢复了原状……堪称最近玩的不厚道游戏之最。

2.最近沉迷于一部选拔时尚设计师的真人秀美剧《天桥骄子》，每集都会出一个古古怪怪的设计难题给几名设计师挑战，像是什么用超市里的材料做有创意的晚礼服、给模特量身定做一件泳衣以吸引整个游轮舞会的关注、使用古老的服装做出2055年的流行等等……十足具有过五关斩六将的趣味性。让人感到十分欣慰——真人秀没有死，死的是庸俗的皮毛。

3.天气开始有点冷起来了，每天早上起来都摸到浑身的鸡皮疙瘩，大家也要注意保暖啊。



■快到年底了，全世界许多游戏媒体纷纷评出了他们自己心目中的各大最佳奖项。消息灵通的你一定会发现，不同媒体在最后大奖的归属问题上产生了较大的分歧。这充分说明今年的视频游戏无论是在类型还是在质量上都比去年有了很大提高，几款超大作均有其过人之处，谁获得年度大奖都有其充分的理由，就看你从哪个方面去评价他的价值了。

■本人确实很失败，直到现在我才知道安·兰德这位伟大的女性。通过《源泉》，我看到一位精神的巨人站在我面前。一位女性，从未与你见面，你也对她闻所未闻，但通过她的文字却能折射出咄咄逼人的精神气质，一种独特的思想力量迫使你审视自己的生活，拷问自己的灵魂。我感觉自己很渺小。

■最近看到一个有趣的论调：费玉清因为周杰伦再红，老任因为脑白金翻身，所以结论就是周杰伦=脑白金。



◆《COD4》终于来了，来了，来了！最近的游戏时间毫无疑问已经全部被《COD4》拿下，每天中午下班之后编辑部游戏室就会准时响起《COD4》的主旋律。经过大家的共同努力，"Gouki by ucg"这个ID已经顺利突破30级，正稳步向五星上将迈进！有条件的玩友可以加这个ID，在游戏中将自己的"CLAN"设为"UCG"就可以和UCG众编辑共同奋战了！

◆最近自己的另一大收获就是去上海欣赏了"日本游戏音乐会"，场内场外都遇到了不少热情的读者朋友，这样的聚会的确让人非常开心。虽然自己不是《怪物猎人》、《最终幻想》或者横山智佐的FANS，但当《怪物猎人》的第一个音符在大剧院响起的时候，自己就立刻激动起来，这种体验真是太棒了。

◆《超级马里奥银河》果然如想像中好玩，其实对于这个游戏来说，它给玩家的种种体验的确是独一无二的，换句话说，《超级马里奥64》、《阳光马里奥》、《超级马里奥银河》都是平台动作游戏的顶峰之作，排次序的话就是《超级马里奥64》>《超级马里奥银河》>《阳光马里奥》。

◆写这期寄语的时候，离玩到《刺客信条》还有……一天！



★《超级马里奥银河》第一天到达编辑部虽然与GOUKI一起体验了"双人协作模式"，但之后由于还有其他工作的安排，只好暂时搁置在了一边，看来要收集全部242颗星星不知道要等到什么时候啦……

☆《最终幻想战略版 A2》的全部任务终于接近尾声，将做支线任务所花的时间和主线任务相比，那巨大的反差真是让人不得不寒一下，不过大家也不要过于计较这些表面的数字，只要有一款游戏的内容吸引你自愿去花费大量的时间在上面，那么这款游戏的意义就达到了。

★《真·三国无双5》的全人物造型果然来了个大变样，甄姬越来越有"女王"姿态，月英咋一看还以为是"精灵族"的弓箭手，当然男性角色中个性张扬的也不乏其人～呵呵～



☆前段时候和众好友终于去电影院观看了期盼已久的《美食总动员》，一开始本还对"中文配音版"颇为担心，但是实际影片中的翻译果然是把晴天折服了。除了"夫妻肺片"、"群英荟萃"这些"很有才"的菜名翻译外，最强的是其中一句"鼠版无间道"的对白，当时众人看到立即笑喷了，推荐看过英文原版的读者再去看看"中文配音版"，相信还会发现更多的笑料哟(\^0^/)



☆终于等到电影《生化危机3》，不过有一件事让我非常不爽，那就是一个大嘴巴的家伙在聊天的时候顺便对我剧透，更要命的是最近一直加班，没有时间看。不爽不爽不爽……

☆当得知艾达·王要在《生化危机 安布雷拉年代记》中出场的消息后，我开始胡思乱想了。这款游戏中到底涉及了多少《生化危机2》的内容呢？卡普空是不是准备把整个安布雷拉篇给彻底料落得干干净净？如果真是那样的话，史蒂夫又该以什么样的方式出场？威廉博士的女儿莎瑞呢？还有汉克……。干脆，改成大乱斗游戏算了！

☆又是11月11日，希望这是我人生中的最后一个光棍节。

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

翻开近几期杂志的发售表，从一片红的壮观情景不难看出今年年末商战的激烈程度。但是，细看之下竟有近六成的游戏都属于“车、枪、球”，我们不得不感叹现在此三种类型游戏占据着游戏界的主导地位，反观传统的日式游戏，如RPG以及S·RPG在年末的软件阵容中则比较疲软。于是，在本期的“编辑部落”中，我就将和各位玩家聊一聊车枪球现象。

在此也特别向各位解释一下车、枪、球的具体含义，车就是指赛车类游戏(RAC)；枪则是泛指射击类游戏(FPS以及一些越肩视点的射击游戏)；球自然是足球、篮球以及橄榄球等球类体育游戏。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：车枪球，今天你玩了没有？

【2007-11-9 17:43:35 By：胜负师】

“北美没有枪车球，耶稣基督也发愁。”在日式传统游戏相对疲软的今天，亚洲玩家似乎也要进入思考期，去尝试一些以前对于自己来说相对陌生的类型。

RE：车枪球，今天你玩了没有？

【2007-11-10 18:43:45 By：D·S】

上帝在天堂不玩游戏，玩脑白金。

RE：车枪球，今天你玩了没有？

【2007-11-10 20:24:45 By：纱迦】

任天堂也有车枪球：《马里奥赛车》、《银河战士》、《马里奥足球》!

RE：车枪球，今天你玩了没有？

【2007-11-11 20:24:45 By：GOUKI】

车枪球的流行除了画面因素之外，游戏的快节奏也与现在人的生活十分合拍，随时拿得起放得下，所有玩家总会找到适合自己的“车枪球”的。

最近发表 LATEST TOPICS

你凭什么不给我一台PSP?!

D·S发表于2007.11B(总第190期)

万花丛中过，片叶不沾身

胜负师发表于2007.11A(总第189期)

爱上改变，爱上习惯

晴天发表于2007.10B(总第186期)

车枪球，今天你玩了没有？

火云发表于
2007.12A(总第191期)

上帝，你在天堂玩什么游戏？

我是一名玩家，这是我的故事。刚开始玩游戏的时候，觉得全是我喜欢的日式游戏。但是现在当我打开我主机，从摆满了书柜的游戏中随便抽出一张放进盘仓，结果不是车就是枪，要么就是球。那是很难的一道坎儿，但还是没有难住我。要让再大的挑战也变简单，最好的办法就是让自己变得更适应这些游戏。

这一定是不少酷爱日式游戏玩家的心情，的确，纵观今年的游戏软件阵容，车、枪、球几乎占据了大半壁江山，在E3与TGS这两大展会中最引人关注的游戏也以车、枪、球居多。彼得·摩尔在E3上曾信誓旦旦的宣布，X360拥有这个世界上最卖座的3个游戏，它们是《光环》、《GTA》以及《麦登橄榄球》。而SONY与任天堂的软件阵容中当然也不乏与之对抗的软件，《GT赛车》、《杀戮地带》、《银河战士》等哪一个拿出来都是能震撼业界的游戏。像《光环3》这样怪物级别的游戏所产生的效应完全不输给一部好莱坞商业大片，微软更是厚道到请来专业的配音演员来为《光环3》配制全程中文语音，如果你拥有一台X360主机的话，实在是没有任何理由去拒绝这样一款游戏。如果接受不了激烈的枪战和血腥的场面，那就来点轻松的，约上几个朋友到家中来上几局《WE》或者《NBA 2KX》或许是个不错的选择。什么？你对球类运动完全没有兴趣？那么见到那些顶级的跑车总会流口水吧，真实型如《GT赛车》、爽快型如《火爆狂飙》、漂移型如《山脊赛车》，如果再配制一个方向盘，从此拥有至尊的驾乘感受。



■《使命召唤4》网战部分加入的枪支升级系统是个伟大的创意。

次世代的标准配置

貌似进入次世代之后，这三种类型的游戏便渐渐地呈现出泛滥之势，现行主机在画面上的优势也是造就这种局面的因素之一。次世代主机在硬件方面的进化使得现如今的游戏在画面上更加趋于真实，而评断车、枪、球这三种类型游戏好坏的最重要的标准之一正是画面。如果没能在视觉这第一感观上抓住玩家的视线，那么就会直接影响此类游戏所受到的关注。《使命召唤4》与《GT赛车5 序章版》(DEMO)等近期发售的游戏在画面上已经达到了几近真实的地步，《使命召唤4》更是在光影效果以及战场气氛上的渲染给今后FPS游戏重新定义了标准，网战的激烈程度更是让每个参与的玩家爽到大呼小叫。

提到网战就要将次世代的另一大变化之处拿出来说事了，无论X360、PS3还是Wii都在网络服务上做足了功夫。X360有了Xbox在LIVE上构架出的网络基础，自然不必多说，优质、稳定的XboxLIVE一直都是微软最大的优势。虽然起步较晚，但是我们可以看到SONY对网络支持的态度，PSN提供的免费下载服务甚至比LIVE更具吸引力，而且目前所有玩家都可以免费获得在线对战的服务，延期到明年推出的HOME则是SCE给用户提供的更佳优质的在线交流平台。相比之下Wii的在线方面就做得比较差了，但是从任天堂新公布的Wii Ware计划，并以“《FF 水晶编年史》系列”的最新作打头阵的气势看来，目前次世代的人气王Wii在网络上也大有可为。

有了良好的网络支持，更加注重对抗性以及竞技性的车、枪、球自然就有了更多的发挥空间，只要连接网线，就能与世界上任何一位在线的玩家进行对战与交流，这可比单机模式要耐玩得多。如今次世代平台发售的游戏基本上都会附加一个在线模式，在线模式在如今的游戏中也慢慢地占据了越来越重的比例。《光环》系列”的网战部分是最让人称道的，而近期的话题游戏《使命召唤4》就是其中的一个典范，游戏中的单机部分只是玩家的开胃菜，如果没玩过游戏的联网模式，那么你最多体验到了游戏40%的乐趣。虽然单机部分已经足够出色，但是最大乐趣还是在网战上，对《CS》有爱的玩家对此游戏的抵抗力应该近乎为零。《GT赛车5 序章版》的DEMO是第1款更够在线更新的试玩版，正式版中我们除了可以在线与人对战外，还能够通过网络开启新的赛车或下载GTTV中新的视频，相信《GT赛车5》与网络的结合将会更加紧密。

次世代的车、枪、球在画面与网络上的可塑性也是对游戏厂商技术力的最大考验，在这一点上欧美厂商显然比日本厂商要适应得更快。Konami就是“不思进取”的典型，自进入次世代之后，Konami几乎没有拿出过像样的作品，看家大作之一《PES2008》的拖慢现象以及让人不能忍受的网战恶评不断。不过好在Konami手中还有一张王牌，《MGS4》注定是一款名利双收的游戏，但愿Konami能够拿着它赚到的钱多多开发出更优秀的作品。



■不知欧洲的球迷拿到《PES2008》后还能够像图片中那样兴奋。

互动通道
1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



本期特别放送 20名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
各类ACG特辑专刊
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边



新版PSP

特别大礼！ 1名

一位80后的困惑

Email 姜屾

这是我第一次给UCG写信。我是一个低调的人，我不爱参与任何活动。今天（11月8号），我看了D·S在UCG第190期上发表的那篇BLOG，深有感悟，我觉得是该我提起笔，写信的时候了。1987年出生的我，按时间来算是标准的80后，不过可能是早熟的关系，我与我周围的同学几乎没有任何共同语言，我的朋友很少，很少，一双手就可以数得过来。当然我也不想这样，可我与同学之间就是谈不来。原因很简单，我受不了他们这种待人方式。他们的这种自私以及自以为是这些问题，我曾与我的导师谈论过，他对我说："你的思想太过于理想化，要现实一点。现在中国的社会上，在外面走的全是狼，而你非要做一只羊，那你迟早要被这些狼吃掉。"这句话我想了很久很久。最终我还是认为，做一只羊没有什么不好。最起码他不会去伤害别人啊。否则我们在这里活着还有什么意义呢？我是真的无法理解这些了。

对于我们这一批80后的人、包括90后的，说实话，我看不出任何希望，当然这里也包括我自己。"花一辈子的时间去获得那些别人一出生就有的东西，这样的人生还有什么意义啊。"为这一问题我想了很长时间。真的，人生还有什么意义啊。后来，我很高兴我找到了答案，人生就像庵野秀明说的那样："世上只有自己的人生是真正的原创"。可是在这样一群同龄人中生活，我想我很难去原创我自己的人生。为什么我们这一代的人生会变成这样呢？

编 关于羊和狼的形容确实很有意思。其实对于你个人而言，我不觉得当羊有什么不好，因为毕竟将近20年的生活方式摆在那里，你无法去勉强自己做违背本性的事情，看得出来，你是一个仁慈且有爱心的人。但是，你要知道，在这个世界上，这种性格往往会成为许多人狩猎的目标，他们会利用你的这些特点接近你，控制你，从你身上攫取原本属于你的资源，当你发现时，往往为时已晚。所以，我建议你要尽早看清身边的形势，社会的变化，以及自身的优缺点，学会冷静，学会拒绝，学会成熟，勇敢地去当一只"披着狼皮的羊"——谨记：害人之心不可有，防人之心不可无。

至于"花一辈子的时间去获得那些别人一出生就有的东西，这样的人生还有什么意义啊"这类显而易见的屁话，我觉得你可以完全无视。按这种理论的话，我们是不是也可以说"花上许多时间去获得那些用金手指的玩家一开始就有的武器道具，那玩游戏还有什么意义啊"呢？人生是一场庞大的游戏，每天都能获得进步，每天都能学来新的东西，每天都有新的希望在等待，这样的人生才是最幸福、最快乐的。最后，很喜欢你的直率，祝你永远能够保持住自己独有的这一份真。

论杂志的氛围与活力

编委 王锐愚

曾经一位在深圳的同学给我寄过一本日本游戏刊物，那是2005年的，家里只有一本，现在偶尔还会拿出来翻翻，依旧是那么的前卫。诚然，作为半月刊的UCG，与全球知名的游戏杂志相比，绝对还存在着或多或少的差距。新闻方面，现在的UCG基本上已经保持了很高的时效性，相关的时事评论也很准确到位。攻略方面也基本上保持了很高的跟进速度，如果说差在哪里，我个人觉得还是杂志的活力，诚然，现在网络的高度便捷，已经让人能够足不出户便可一览天下事，对于很多的爆料我们通常都是首先在网络上知道，接着再看杂志的。所以从前所谓的新鲜感，现在已经很少了。我们更多的是从杂志上看到人们对于事件的看法评论如何，但往往这类评论会让很多非玩家的读者看得厌烦。试想一下，在UCG的众多读者中，有几位会和我们这些相对专业的游戏玩家或是撰稿人一样，把一篇文章从头看到尾的？（没准还能发现几个BUG）所以，我认为一本杂志在做的时候，不应永远都站在对这本杂志都很了解的读者立场去做，更多的应该是为了那些非玩家服务，以此扩大读者群。更多地介绍游戏事件背后的故事，揭幕更多玩家、编辑游戏生活中的点滴，游戏不应该仅仅是停留在握着手柄的那短短的时间里，而更多是给予玩家一种感受游戏的氛围，我把这种氛围称为"活力"。

编 王锐愚同学是新晋编委中的新星，其评刊报告向来高速高质，而且对于部分问题能够提出尖锐到位的见解，譬如上文。诚如所言，我们的杂志近来确实存在许多用词过于专业、内容偏于晦涩、对待新玩家不够人性化等弊端，其中原因很多，当然关键性因素还是小编们的考虑不够全面，太过于依赖惯性思维所导致。从2008年1A开始，我们即将迎来全面改版，届时"大众向"将成为我们首要考虑的改版目标，请大家拭目以待！

PS2真的落伍了吗？

扬州 徐凯

前几天朋友问我PS2还能撑多久，我想了想，回答他道："等到像《机战OG外传》、《SD高达》等一批大作出来之后应该就结束了吧。"他听到我的话后，有些失望地看着才买一年的PS2，一语不发。我不忍心看他这个样子，于是安慰他道："但中国的情况应该会缓一缓，你看GBA游戏都不出那么久了，大街上不还有很多人玩GBA吗？再说，我们还有一大堆前期的大作可以玩啊，像《FF X》啊，《机战MX》啊，《FF X-2》啊……"不知各位小编觉得我说的对不对？我们都是平凡的玩家，一台PS2或许是我们最大的限度了，我们之中，有的是省零花钱省了七八年，有的是瞒着家人打工，辛辛苦苦好几个月才换回，有的更是用考上大学为交换要求，从本来就不富有的父母手中接过了沉淀着他们汗水的一千多元人民币。我们什么都没有，我们只是平凡百姓中普通的一员，这么做，只缘一颗对游戏热爱的心。

编 呵呵，您一开始的论调确实有些危言耸听了。举个例子，上一届的家用机世代战争是在2000年初打响的，但很长一段时间内占据主流地位的却仍然是PS，这个当年的霸主直至2004年左右才基本告别现役舞台，而在中国则现在还有人在玩……所以，您那朋友着实是虚惊一场，至少高清电视在国内普及或次世代主机价格再次下调之前，PS2是绝不会那么快被淘汰的。当然，站在杂志的立场，我们则要缜密地分析当下局势并适当地作出调整转型，务求让大多数读者均能在杂志上找到自己最需要的内容，而并不是盲目地向次世代跟风。做杂志，永远都要以读者为本。

"自由谈"应予保留

Email ibmbbc

最新一期看到有人说"自由谈"这个栏目不需要保留，我个人觉得这个栏目还是很有必要的。先抛开它的实际内容不说，就这个栏目本身而言，它提供给了读者一个与广大爱好者一起交流身心感受以及自身见解的一个平台，里面的文章往往很人性化，也很感性，他们都包含了作者的一份热情。说句实在话，像杂志前面那些"新闻短波"、"攻略"之类的内容在杂志上市前几周在网上早就流传开了，真正有意义有实质内容的都是杂志后半部分的内容——那些由众小编和广大读者、同好朋友一起做的原创内容。"自由谈"更像是《游戏·人》的一个缩影，我个人很喜欢《游戏·人》这类杂志，没有那些冷冰冰的死内容，更多的是人与人之间的交流。总之，我衷心地希望UCG能保留这个栏目。

编 近期围绕"自由谈"的争论着实不少，ibmbbc是支持者中分析得较为清晰透彻的一个，同时也道出了这个栏目的制作方针。希望大家能够同样踊跃地参与到杂志各栏目的建设讨论中来。

本期问题

1. 您认为杂志目前纸质如何？印刷效果怎样？
2. 您平时上网方便吗？通常是在哪里上网？
3. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、新闻、前线、特企、攻略、研究、光盘等，谢谢！
4. 您在年内最期待的游戏是哪一款？（参见"新作发售表"）

本期获奖名单将在193期公布

11A 互动信箱送礼名单

PSP-2000 北京市朝阳区 金鹊鸣

贵阳	冯靖	重庆	霍然	牡丹江	李悦飞	太原	刘智	扬州	徐凯
鹿泉	高涛	长沙	李家天	湛江	林琨峤	哈尔滨	孙韬	资阳	张力耀
上海	关雨君	江门	李锦辉	福州	刘琳熙	上海	奚磊君	上海	周晓枫
百色	黄琳琳	珠海	李铭艺	新沂	刘思远	天津	邢斌	湛江	朱日哲

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年11月13日～2008年1月10日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年11月10日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	747.62元人民币
100日元	6.57元人民币
100欧元	1089.88元人民币
100港币	96.43元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

经过了11月上旬的冲击之后，各位玩家依然得不到喘息的机会，因为下半个月游戏的浪潮将会来得更为猛烈。号称要与《战神》叫板的《贝奥武甫》是一款值得关注的游戏，不过那口号多半是个噱头……Wii版的《荣誉勋章：英雄2》是喜欢FPS又有Wii主机的玩家不可错过的一款FPS游戏。《不可饶恕》、《迷宫探险家 盟约之门》、《料理妈妈2》、《勇者斗恶龙Ⅳ》对掌机玩家来说都是不错的选择。

夺命双雄 11.13

推荐度 B ｜ 多机种 ACT ｜ Eidos ｜ 59.99美元 ｜ 对应机种为PS3、X360 ｜ 17岁以上玩家对应



玩家在游戏中将会控制两位极具个性的主角——被迫成为雇佣兵的凯恩和严重精神分裂症患者，以工人身分登场的林奇。游戏中将利用到高动态范围光影来展现各种复杂的环境，灯红酒绿的歌舞厅、在纷杂的人流中进行枪战也会成为游戏向电影致敬的大手笔。游戏的操作非常简便，制作小组号称玩家只要拿起手柄就会玩。要命令队员移动或者攻击特定地区，只要将准星放在你想要他们去的地方，然后按下按键即可。这款Eidos投入了巨大心血的原创作品还是值得我们关注的。



未知海域 德雷克的宝藏 11.15

推荐度 A ｜ PS3 A·AVG ｜ SCEA ｜ 59.99美元 ｜ 无对应周边 ｜ 13岁以上玩家对应



想必玩家对顽皮狗(Naughty Dog)这个工作室一定不会陌生，这个曾经制作了"《古惑狼》系列"与"《杰克与达斯特》系列"的著名制作小组的最新力作《未知海域 德雷克的宝藏》马上就将与玩家见面。这是一款集解谜、射击于一身的动作冒险游戏。游戏中的动作成分将占有很大的成分，而在探险方面则与"《古墓丽影》系列"十分相似，岩石的突起部分、山上垂下的藤条、敌人搭建的设施等，都将为你的探险提供极大地帮助。作为一款次世代游戏，游戏的画面自然不会让你失望。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	美国职业摔角联盟2008	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	SPG	59.99美元
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	夺命双雄	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	ACT	59.99美元
15日	未知海域 德雷克的宝藏	Uncharted: Drake's Fortune	SCEA	A·AVG	59.99美元
19日	荣誉勋章 空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	59.99美元
19日	飞越时空	TimeShift	Sierra Entertainment	FPS	59.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
20日	命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	FPS	59.99美元
20日	上古卷轴Ⅳ 战栗孤岛	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda Softworks	RPG	美版未定
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
2007年12月					
4日	薄雾	Haze	Ubisoft	FPS	59.99美元
10日	黑暗地带 51区	BlackSite: Area 51	Midway	FPS	59.99美元
11日	半条命2 橙盒版	Half-Life 2: The Orange Box	EA	FPS	59.99美元
11日	美国大学篮球 2008	NCAA March Madness 08	EA	SPG	59.99美元
13日	GT赛车5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEJ	RAC	4980日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59.99美元
20日	化解危机 4	Time Crisis 4	NBGI	STG	11500日元
31日	Flower	Flower	SCEJ	TAB	日版未定
2008年1月					
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	SPG	59.99美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
13日	宠物狗 2	Dogz 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
15日	装甲骑兵 Votoms	装甲骑兵ボトムズ	NBGI	ACT	6800日元
15日	流行之神2 警视厅怪异事件档案	流行り神2 警視庁怪異事件ファイル	日本一Software	AVG	6800日元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	49.99美元
22日	四八	四八	Banpresto	AVG	6800日元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	6800日元
29日	幸运星～陵樱学院 樱藤祭～	らき☆すた～陵櫻学院 櫻藤祭～	角川书店	AVG	6800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	ACT	5480日元
29日	SD高达G世纪 战魂	SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ	NBGI	SLG	6800日元
29日	零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲	ゼロの使い魔 梦魔が紡ぐ夜风の幻想曲	Marvelous Entertainment	AVG	6980日元
2007年12月					
6日	迪士尼公主 前往魔法世界	ディズニープリンセス 魔法の世界へ	Disney	AVG	5800日元
13日	鬼魂基因	スペクトラルジーン	Idea Factory	S·RPG	6800日元
13日	School Days LXH	School Days LXH	Interchannel-Holon	AVG	6800日元
13日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーポ the Origin	Sweets	AVG	6800日元
17日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	49.99美元
20日	寒蝉鸣泣之时 碎片游戏	ひぐらしのなく頃に祭 カケラ遊び	Alchemist	AVG	6980日元
20日	火影忍者 疾风传 终极觉醒 2	NARUTO－ナルト－疾风传 ナルティメットアクセル 2	NBGI	ACT	日版未定
27日	超级机器人大战OG外传	スーパーロボット大战OG外传	Banpresto	S·RPG	5800日元
2008年1月					
8日	劲舞革命 迪士尼频道	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	MUG	49.99美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	39.99美元
13日	异形大战铁血战士2	Aliens vs. Predator 2	Sierra Entertainment	ACT	美版未定
15日	不可饶恕	アナタヲユルサナイ	AQ Interactive	AVG	4800日元
15日	迷宫探险家 盟约之门	ダンジョンエクスプローラー 盟约の门	Hudson	RPG	4980日元
29日	魔界战记携带版 通讯对战版	魔界战记ディスガイア Portable通信对战はじめました	日本一Software	S·RPG	4800日元
30日	职业进化足球 2008	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	欧版未定
2007年12月					
4日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	39.99美元
6日	迷宫创造史 2	クロニクル オブ ダンジョンメーカー2	Global A Entertainment	SLG	4800日元
6日	大众高尔夫 携带版2	みんなのGolf ポータブル2	SCEJ	SPG	日版未定
6日	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ	SCEJ	SLG	3800日元
20日	凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの约束	NBGI	AVG	4800日元
20日	空之轨迹《完全版》	空の轨迹《完全版》	日本Falcom	RPG	11400日元
27日	星之海洋 初次启航	スターオーシャン1 ファースト ディパーチャー	Square Enix	RPG	4800日元
2008年1月					
10日	零式舰上战斗记 二	零式舰上战斗记 二	Global A Entertainment	STG	4800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	贝奥武甫	Beowulf	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft	ACT	59.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	59.99美元
13日	命运战士 血债血偿	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	FPS	59.99美元
13日	美国职业摔角联盟2008	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	SPG	59.99美元
13日	夺命双雄	Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	ACT	59.99美元
19日	大学篮球 2K8	College Hoops 2k8	2K Sports	SPG	59.99美元
20日	最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵	Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	Square Enix	RPG	售价未定
20日	质量效应	Mass Effect	Microsoft	A·RPG	59.99美元
20日	摇滚乐队	Rock Band	EA	MUG	59.99美元
22日	世界足球 胜利十一人 2008	World Soccer Winning Eleven 2008	Konami	SPG	7980日元
29日	罪恶装备2 Overture	ギルティギア2 オーヴァチュア	Arc System Works	ACT	7800日元
2007年12月					
6日	失落的奥德赛	ロストオデッセイ	Microsoft	RPG	6800日元
6日	VR战士5 Live竞技场	バーチャファイター5 ライブアリーナ	SEGA	FTG	7800日元
13日	炽焰帝国 末日之环	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	A·RPG	7800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800日元
17日	极限运动MX vs. ATV Untamed	MX vs. ATV Untamed	THQ	RAC	59.99美元
2008年1月					
8日	NFL Tour	NFL Tour	EA	SPG	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	战火兄弟连 双重时间	Brothers In Arms Double Time	Ubisoft	FPS	美版未定
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	49.99美元
13日	荣誉勋章 英雄2	Medal of Honor Heroes 2	EA	FPS	美版未定
13日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	A·AVG	美版未定
15日	生化危机 安布雷拉历代记	Biohazard Umbrella Chronicles	Capcom	STG	6980日元
15日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	49.99美元
19日	汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	THQ	RAC	49.99美元
22日	鬼太郎 妖怪大运动会	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大运动会	NBGI	SPG	5800日元
29日	战国BASARA2 英雄外传 双重包	战国BASARA2 英雄外传 ダブルパック	Capcom	ACT	6980日元
29日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战! EX2	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战! EX2	Takaratomy	ACT	6980日元
29日	魔法飞球 2nd	スイングゴルフ ハンヤ 2ndショット!	Tecmo	STG	5800日元
2007年12月					
1日	Wii Fit	Wii Fit	Nintendo	SPG	8800日元
6日	哆啦A梦 Wii 秘密道具王决定战	ドラえもん Wii ひみつ道具王决定战!	SEGA	TAB	5800日元
6日	英雄不再	No More Heroes	Spike	ACT	6800日元
13日	灵魂能力 传奇	ソウルキャリバーレジェンス	NBGI	ACT	6800日元
13日	式神之城III	式神の城III	Arc System Works	STG	5800日元
13日	陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	Square Enix	RPG	6800日元
13日	梦精灵 星降夜物语	ナイツ 星降る夜の物语	SEGA	ACT	6800日元
27日	交响情人梦 梦幻交响乐	のだめカンタービレ ドリーム☆オーケストラ	NBGI	AVG	5800日元
2008年1月					
8日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	FPS	美版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年11月					
13日	Boogie	Boogie	EA	MUG	29.99美元
13日	雷曼 疯兔危机2	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	ETC	29.99美元
13日	极品飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	RAC	39.99美元
15日	料理妈妈2	クッキングママ2	Taito	ETC	4800日元
15日	迷宫探险家 邪神领域	ダンジョンエスプローラー 邪神の领域	Hudson	RPG	4980日元
15日	游乐场CX 有野的挑战书	ゲームセンターCX 有野の挑战状	NBGI	ETC	4800日元
15日	健康检定DS	健康检定DS	yudo	ETC	3800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×忍者	流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	流星的洛克人 狂战士×恐龙	流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
22日	古代王者 恐龙王 7块碎片	古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
22日	勇者斗恶龙IV	Dragon Quest IV	Square Enix	RPG	日版未定
29日	股票交易训练器! NEXT	株式买卖トレーナー カブレト! NEXT	Konami	ETC	4300日元
29日	每日新闻1000大新闻	每日新闻1000大ニュース	SEGA	PUZ	3800日元
29日	莱顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	Level-5	AVG	4800日元
2007年12月					
6日	实况棒球携带版 10	パワプロクンポケット 10	Konami	SPG	4980日元
6日	无瑕传说	テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	5800日元
6日	打砖块DS	アルカノイドDS	Taito	PUZ	3800日元
20日	茶犬大冒险 梦想世界旅行	お茶犬の大冒险 ほんわか梦みる世界旅行	M.T.O	ACT	4800日元
20日	最终幻想IV 重制版	Final Fantasy IV	Square Enix	RPG	5980日元
20日	平成教育委员会DS 统一模拟考试特别篇	平成教育委员会DS 全国统一模拟试スペシャル	NBGI	ETC	3980日元

生化危机 安布雷拉历代记 11.15

推荐度 B　Wii STG　■Capcom　■6980日元　■无对应周边　17岁以上玩家对应



《生化危机 安布雷拉历代记》是一款完全以第一人称为主视角的光枪射击游戏，这样能够进一步突出游戏的恐怖和紧张气氛，同时也是为了充分应用Wii动作感应手柄的考虑。本作给人的整体印象有些接近于街机的光枪游戏风格，不同点在于玩家可以通过选择不同行进路线等方式来控制游戏的发展进程以及主线剧情的发展方向，此外，在个别场景中玩家也可以通过操纵摇杆来调整观察视角。游戏带给玩家的将是安布雷拉公司从兴起到毁灭的一个串烧，当然其中也会有原创的剧情。



摇滚乐队 11.20

推荐度 A　多机种 MUG　■EA　■59.99美元　■对应机种为PS3、PS2、X360　13岁以上玩家对应



说起摇滚音乐游戏，玩家们印象最深刻的莫过于公司的"《吉他英雄》系列"，而EA就是要挑战该系列在这一领域的地位，针锋相对地推出了同样以摇滚乐、吉他演奏为核心要素的本作。游戏中除了经典的吉他演奏以外，还将增加摇滚乐鼓和卡拉OK功能，为玩家提供劲爆到底的极限音乐享受。熟悉《吉他英雄》的玩家一定不会对该游戏的风格感到陌生，没错，其实制作这个游戏的小组正式由EA挖来的原班人马，有了他们坐镇摇滚乐迷们一定不会对本作失望。



质量效应 11.20

推荐度 A　X360 A·RPG　■Microsoft　■59.99美元　■无对应周边　17岁以上玩家对应



游戏讲述的是一个发生在遥远未来的科幻题材故事，玩家在游戏中扮演的是宇宙维和组织"幽灵"中惟一的一名人类精英队员。玩家在游戏中可以在所有可选角色中自由切换，游戏的人工智能系统十分出色，因此玩家只需要用方向键输入一些简单的指令就可以对队友进行操作。游戏中玩家可以使用的武器和超能力种类十分丰富，玩家可以自由组合出多种独特的战斗方法。另外，游戏的人物创建系统也是一大特色。



廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354